Мы выжили в Alone in the Dark

Мы прошли Rainbow Six Vegas 2

ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ PC PS2 PS3 GAMECUBE WII XBOX XBOX 360 GBA DS PSP

09#258 МАЙ | 2008

СТРАНА ИГР



Умирать играючи

История жанра survival horror

Самые ожидаемые PC-эксклюзивы

Блистательная пятерка

Gran Turismo 5 Prologue

Ее величество Королева дорог

Alone in the Dark

ТЕМА НОМЕРА

2 УНИКАЛЬНЫХ DVD

Также в номере:

The Chronicles of Narnia: Prince Caspian, Red Faction: Guerilla, Saints Row 2, Darksiders: Wrath of War, Fracture , King's Bounty: Легенда о рыцаре, Castlevania: The Dracula X Chronicles, Viva Pinata: Party Animals, Тургор, FIFA Street 3

Ужасы Нью-Йорка в пересказе Atari

2 ПОСТЕРА | НАКЛЕЙКА | 2 УНИКАЛЬНЫХ ДИСКА | 192 СТРАНИЦЫ | 100+ ИГР В НОМЕРЕ

game land hi-fun media
publishing for enthusiasts


adidas



СТРАНА ИГР

Основан в 1996 году

МАЙ #09(258) 2008

Всем привет!

«На Е3 нас ждут лишь конференции компаний-платформодержателей. Все остальные проведут собственные мини-Е3, и крупных анонсов на долю лос-анджелесской выставки попросту не останется. Да и о каких крупных анонсах может идти речь, когда самые значимые консольные игры, вроде Metal Gear Solid 4, вот-вот выйдут. Разве что FF XIII обзаведется датой релиза», – подумалось мне, когда главный редактор «СИ», Константин Говорун, отбыл на смотрины нынешней линейки Midway. И тут – как гром среди ясного неба – телефонный звонок с приглашением отправиться в Штаты. Эксклюзивная информация! Анонс, о котором не успел растрезвонить еще ни один зарубежный журнал и ни один новостной сайт! Готовая сенсация! Но чтобы добыть ее, нужно сразу же – сейчас – отправить кого-нибудь за океан в гости к разработчикам. И кажется, в подобную оперативность не в силах была поверить даже компания, внезапно проявившая интерес к российским журналистам.
Постоянные корреспонденты за рубежом – не редкость для прославленных британских игровых изданий и всемирно известных порталов. Тем не менее, когда в выходных данных «СИ» появилось упоминание о нашей американской журналистке, редакция даже получила несколько писем: авторы радовались, что не поддались на первоапрельскую провокацию и в длинные зарубежные щупальца «Страны» не поверили. Я набираю письмо, прикидывая в уме, когда получу ответ, – в другом полушарии сейчас глубокая ночь. «Привет, Хайди! Скажи, как у тебя завтра со временем?» В этот момент завидую самой себе и радуюсь – нежданную игру-гостью наверняка привезут на Е3, где я ее и увижу. Не удержатся авторы – захотят познакомить публику со свежими наработками. А значит, и бояться ранних мероприятий или анонсов незачем. Будет еще что посмотреть в Лос-Анджелесе! Одновременно прикидываю: эмбарго на информацию продержится до середины мая, а значит, разглашать подробности в печати пока запрещено. Зато в этом номере вас ждут не менее интересные материалы: нью-йоркский отчет Сергея Цилюрика об ужасах Центрального парка и красотах Alone in the Dark, мой рассказ о поездке в гости к THQ и подробный обзор Ее величества Gran Turismo 5 Prologue – без купюр!

Наталья Одинцова,
зам. главного редактора



Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Выходит 2 раза в месяц — http://www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Константин Говорун	wren@gameland.ru	главный редактор
Наталья Одинцова	odintsova@gameland.ru	зам. главного редактора
Илья Ченцов	chen@gameland.ru	старший редактор раздела PC-игр
Артем Шорохов	cg@gameland.ru	редактор раздела видеоигр
Степан Чечулин	tomba@gameland.ru	выпускающий редактор
Вера Серпова	serpova@gameland.ru	редактор раздела PC-игр
Игорь Сонин	igor.sonin@gameland.ru	редактор рубрики «Банзай!»
Сергей Долинский	dolser@gameland.ru	редактор рубрики «Онлайн»
Юлия Соболева	soboleva@gameland.ru	лит.редактор/корректор
Хайди Кемпс		корреспондент в США
Юлия Минаева	minaeva@gameland.ru	редактор раздела «Культура»
Алексей Беспалько	bespalko@gameland.ru	редактор рубрик «Ретро» и «Аркада»
Антон Большаков	bolshakov@gameland.ru	редактор раздела «Железо»
Евгений Попов	popov.e@gameland.ru	инженер тестовой лаборатории

DVD

Виктор Бардовский	bardovsky@gameland.ru	выпускающий редактор
Александр Устинов	hh@gameland.ru	ответственный редактор
Денис Никишин	spaceman@gameland.ru	монтажер
Александр Солярский	solyarskyi@gameland.ru	монтажер
Юрий Пашолок	disk@gameland.ru	редактор

ART

Алик Вайнер	alik@gameland.ru	арт-директор
Анна Старостина	starostina@gameland.ru	дизайнер
Олеся Дмитриева	dmitrieva.o@gameland.ru	дизайнер
Динара Шаймарданова	shaimardanova@gameland.ru	верстальщик
Сергей Цилюрик	td@gameland.ru	бильд-редактор

АДМИНИСТРАЦИЯ

Надежда Левошина	levoshina@gameland.ru	руководитель проектов игровой группы

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин	razum@gameland.ru	руководитель проекта
Алексей Бутрин	butrin@gameland.ru	главный редактор gameland.ru
Сергей Агаджанов	agadzhanov@gameland.ru	веб-мастер gameland.ru

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Паша Романовский	romanovski@gameland.ru	руководитель отдела
Лидия Стрекнева	strekneva@gameland.ru	директор корпоративного отдела
Евгения Горячева	goryacheva@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева	olgaeml@gameland.ru	менеджер
Оксана Алехина	alekhina@gameland.ru	менеджер
Александр Белов	belov@gameland.ru	менеджер
Максим Соболев	sobolev@gameland.ru	менеджер
Марья Алексеева	alekseeva@gameland.ru	трафик-менеджер

ОТДЕЛ ДИСТРИБУЦИИ

Андрей Степанов	andrey@gameland.ru	оптовое распространение
Марина Гончарова	goncharova@gameland.ru	подписка
Татьяна Кошелева	kosheleva@gameland.ru	региональное розничное распространение

Телефоны: (495)935-7034; факс: (495)780-8824
Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

ИНФОРМАЦИЯ О ВАКАНСИЯХ

Марина Нахалова	nahalova@gameland.ru	менеджер отдела по работе с персоналом

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»		учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов	dmitri@gameland.ru	генеральный директор
Давид Шостак	shostak@gameland.ru	управляющий директор
Паша Романовский	romanovski@gameland.ru	директор по развитию
Михаил Степанов	stepanovm@gameland.ru	директор по персоналу
Анастасия Леонова	leonova@gameland.ru	финансовый директор
Дмитрий Плющев	pluschev@gameland.ru	руководитель игровой группы
Дмитрий Ладыженский	ladyzhenskiy@gameland.ru	редакционный директор
Дмитрий Донской		основатель журнала

PUBLISHER

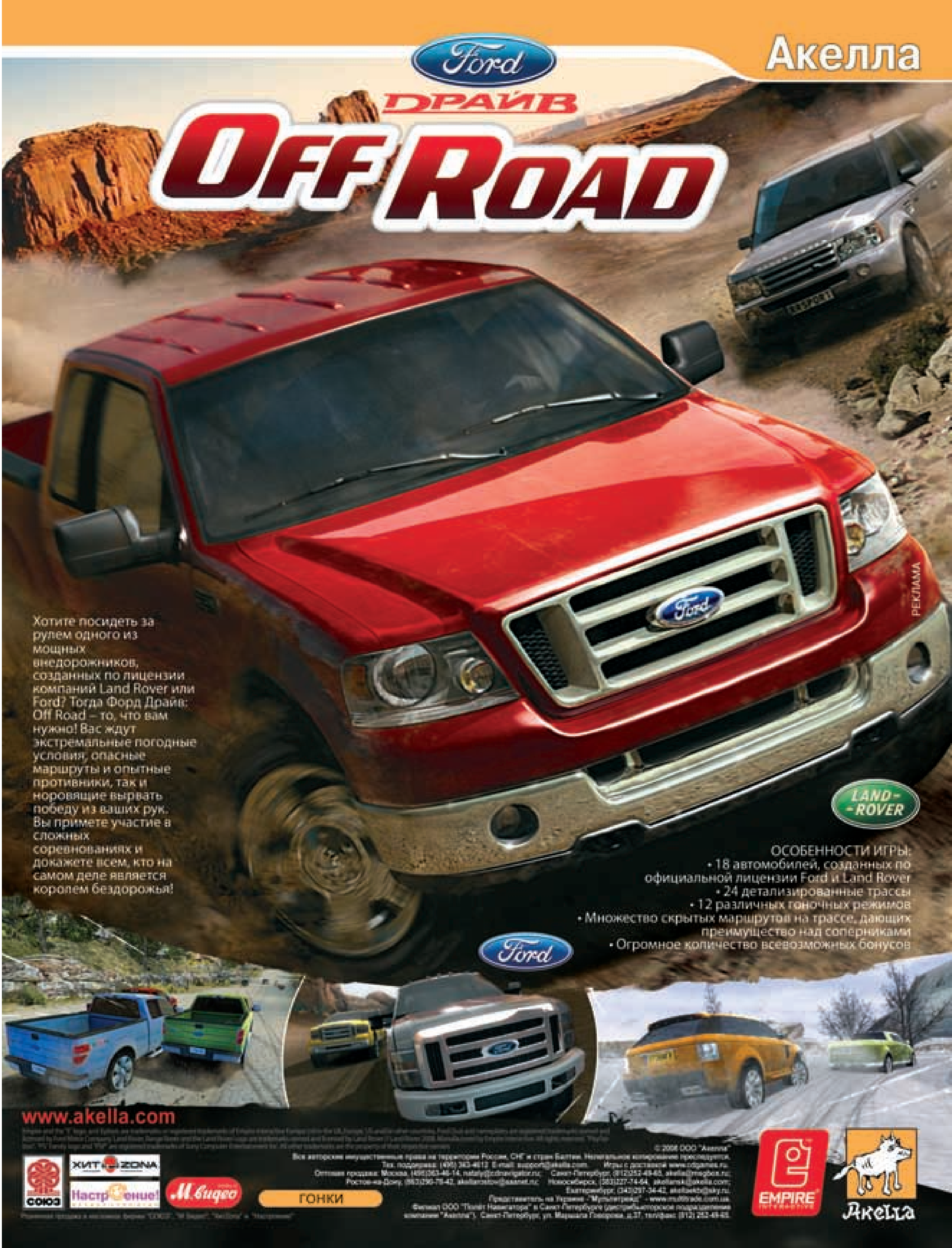
Dmitry Pluschev	pluschev@gameland.ru	publisher
Dmitri Agarunov	dmitri@gameland.ru	director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе 11, стр. 43-44, «Гейм Лэнд»
E-mail: strana@gameland.ru

Доступ в Интернет: Компания Zenon N.S.P. http://www.aha.ru; Тел.: (495)250-4629
Типография: OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 80 000 экземпляров — Цена свободная


Акелла
Ford
Драйв
Off Road
РЕКЛАМА
Хотите посидеть за рулем одного из мощных внедорожников, созданных по лицензии компаний Land Rover или Ford? Тогда Форд Драйв: Off Road – то, что вам нужно! Вас ждут экстремальные погодные условия, опасные маршруты и опытные противники, так и норовящие вырвать победу из ваших рук. Вы примете участие в сложных соревнованиях и докажете всем, кто на самом деле является королем бездорожья!
Land Rover
ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:
• 18 автомобилей, созданных по официальной лицензии Ford и Land Rover
• 24 детализированные трассы
• 12 различных гоночных режимов
• Множество скрытых маршрутов на трассе, дающих преимущество над соперниками
• Огромное количество всевозможных бонусов
Ford
www.akella.com
© 2008 ООО "Акелла"
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.
ХИТ ZONA
СОЮЗ
Настроение!
М.видео
ГОНКИ
EMPIRE
Акелла



VIVA PINATA: PARTY ANIMALS

FEEL THE FUN!
FEEL THE FUN!!

116

THE CHRONICLES OF NARNIA: PRINCE CASPIAN

КАК TRAVELLER'S TALES
НАРНИЮ ВОССОЗДАВАЛИ

42



КОМПЛЕКТАЦИЯ

ПОСТЕРЫ: CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES И ALONE IN THE DARK
НАКЛЕЙКА: VIVA PINATA: PARTY ANIMALS



СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

УМИРАТЬ ИГРАЮЧИ

СПЕЦ

ИСТОРИЯ ЖАНРА SURVIVAL HORROR.

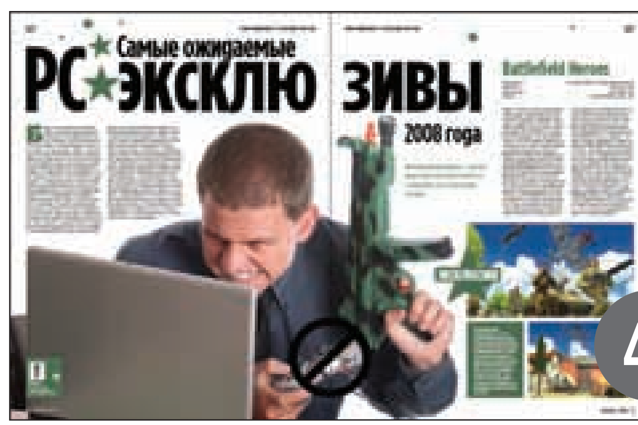


26

САМЫЕ ОЖИДАЕМЫЕ PC-ЭКСКЛЮЗИВЫ 2008 ГОДА

СПЕЦ

ПОНУЖДАЮЩИЕ К АПГРЕЙДУ.



48

THQ GAMERS' DAY

СПЕЦ

RED FACTION: GUERILLA, SAINTS ROW 2 И ДРУГИЕ НОВИНКИ ОТ THQ.



36



Акелла
КВЕСТ
DARKLING ROOM
THE LOST CROWN
ПРИЗРАКИ ИЗ ПРОШЛОГО
В разработке проекта принимал участие Джонатан Боакс (Jonathan Boakes) — автор сценариев к играм «Обитель тьмы» (Dark Fall) и Barrow Hill
Оригинальный саундтрек - нагнетающая атмосферу музыка, написанная специально для игры The Lost Crown
Издавна люди стремились узнать, что таится за чертой жизни. Для этого использовались традиционные методы, мистические ритуалы и последние достижения науки. И лишь немногие преуспели в исследованиях. В тихом городке на восточном побережье Британии пробудились слухи о призраках, охраняющих древнюю Англо-Саксонскую корону. Началась охота за сокровищами мертвых... Хватит ли у вас смелости принять в ней участие?
Охота на призраков в режиме реального времени
Настоящие фотографии паранормальных явлений
Возможность исследовать мир как в ночное, так и в дневное время суток
Пугающий мир игры - реалистично воссозданная часть побережья Великобритании
РЕКЛАМА
www.akella.com
СОЮЗ
ХИТ ZONA
Настроение!
М.видео
© 2008 ООО «Акелла»
© 2008 Copyright: Jonathan Boakes & Darkling Room
Акелла

ИНСТРУКЦИЯ ПО ПРИМЕНЕНИЮ

НАШ ПОДХОД

Игры – во всяком случае, некоторые – можно считать образчиками нового вида искусства, которое рождается на наших глазах. Еще это индустрия с многомиллиардными оборотами, которая по прибыльности уже догоняет кинематограф, и развлечение, интересное как детям, так и взрослым. Мы любим игры, уважаем их создателей, рады поделиться с вами знаниями и дать совет о покупке диска или приставки.

ИГРОВЫЕ ПЛАТФОРМЫ

Мы рассказываем об играх не только для PC, но и для всех современных приставок (они же «консоли»). Если вы не в курсе, то приставки – это устройства, предназначенные специально для игр и не совместимые с PC и между собой. Поэтому при чтении статьи обязательно обращайте внимание на то, о какой именно платформе идет речь. На данный момент актуальны PlayStation 2, GameCube, Xbox, PlayStation Portable, Game Boy Advance, Nintendo DS, PlayStation 3, Xbox 360 и Nintendo Wii. При этом Nintendo DS может запускать картриджи от Game Boy Advance, PlayStation 3 (не все модели!) – диски от PlayStation 2, Xbox 360 – от Xbox, Nintendo Wii – от GameCube. Все вышеперечисленные приставки (кроме первой Xbox) официально представлены в России.

В ретро-разделе мы также изредка рассказываем о старых платформах – NES (в России была известна как «Денди»), Mega Drive, Super Nintendo, PlayStation и других.

Наконец, мы не освещаем игры для КПК, PC под управлением Linux и других альтернативных ОС, мобильных телефонов и Apple Mac.

СИСТЕМА ЖАНРОВ

В соответствии с мировой практикой, мы выделяем одиннадцать основных жанров или категорий игр. Это action, fighting, shooter, action-adventure, adventure, racing, special, role-playing, simulation, sports и strategy. В каждом существует огромное количество более узких поджанров и подкатегорий. Их мы указываем через точку. Например, action.platform или racing.kart. Если есть возможность еще точнее определить подвид игры, добавляются новые термины, и также через точку. Например, shooter.first-person.sci-fi и action.platform.2D – это научно-фантастический шутер от первого лица и двухмерный боевик-платформер соответственно. В терминологии используются только англоязычные названия, поскольку русские аналоги в большинстве случаев отсутствуют. В некоторых случаях наши жанры отличаются от общепринятых. Тактические RPG (Final Fantasy Tactics, Disgaea: Hour of Darkness) в Японии принято называть Simulation RPG, на Западе встречается термин Strategy RPG. Мы используем термин role-playing.tactical. Для Shenmue, GTA, Yakuza, Mercenaries и иных игр со «свободным» геймплеем мы ввели жанр action-adventure.freeplay. Наконец, для «несерьезных» файтингов, где на арене может быть одновременно от четырех и более бойцов (Power Stone, Barbarian, Heavy Metal Geomatrix), мы ввели жанр fighting.4x.
Изредка встречаются игры смешанных жанров. Как правило, это проекты, где половину игры надо делать одно, а другую – совершенно иное. Например, игра Wrath Unleashed представляет собой пошаговую стратегию «по клеточкам». Но когда один юнит атакует другой, происходит сражение по правилам файтинга. И стратегия, и файтинг являются неотъемлемыми и равноправными частями игры. Напротив, если в игре есть «элементы RPG», либо необязательные спортивные мини-игры, это не повод указывать второй жанр.

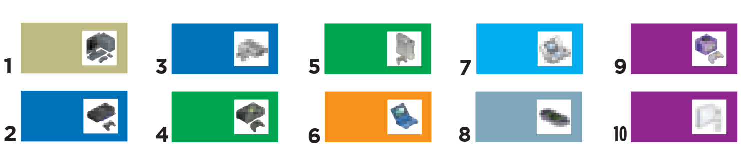
ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ ПЛАТФОРМ

PC | PS2 | PS3 | GAMECUBE | WII | XBOX | XBOX 360 | GBA | DS | PSP

ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ РУБРИК

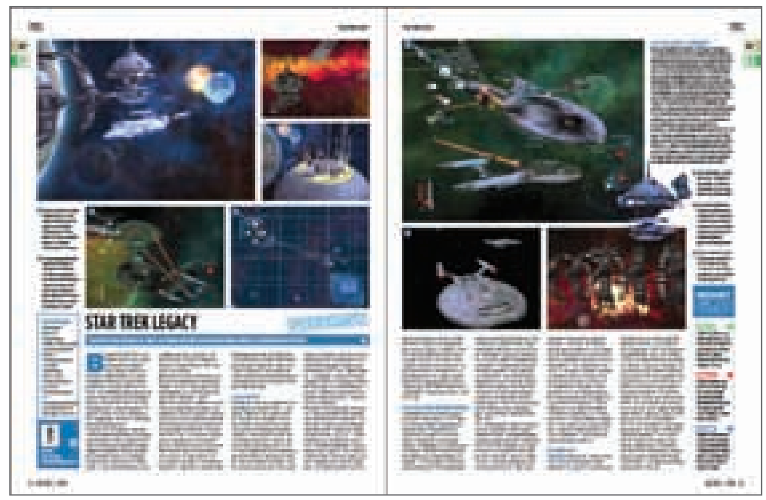
НОВОСТИ | НЕ ПРОПУСТИТЕ | ДЕМОТЕСТ | В РАЗРАБОТКЕ | ОБЗОР | ДАЙДЖЕСТ | ОНЛАЙН

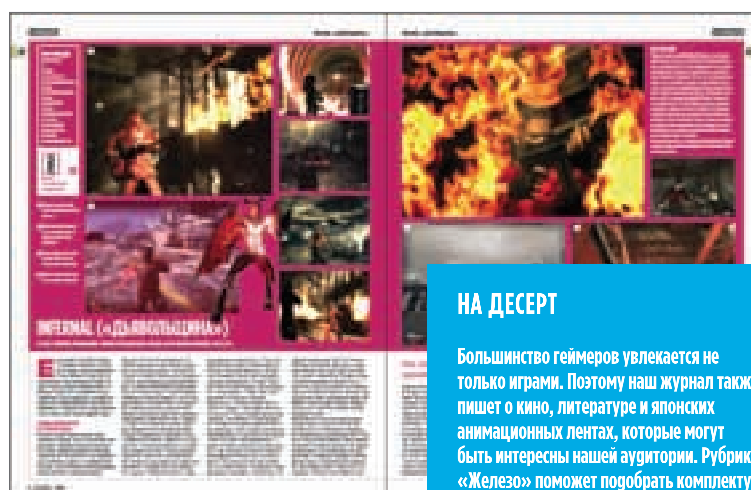
ОБОЗНАЧЕНИЕ ПЛАТФОРМ

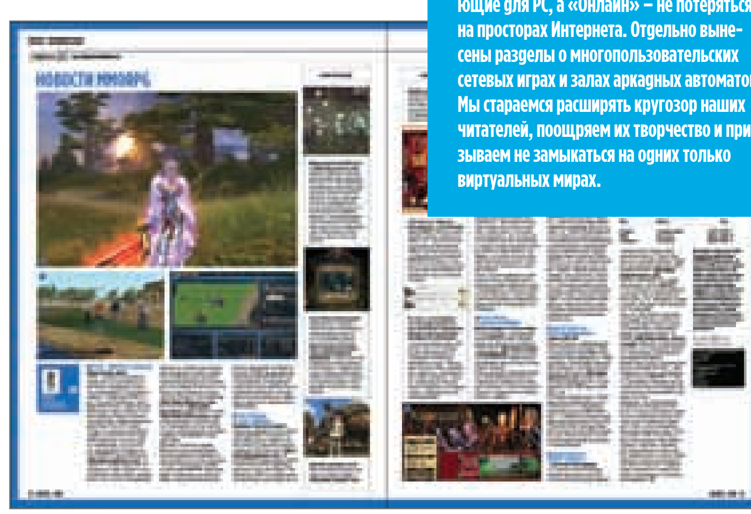


1 - PC
2 - PS2
3 - PS3
4 - Xbox
5 - Xbox 360
6 - GBA
7 - Nintendo DS
8 - PSP
9 - GameCube
10 - Wii









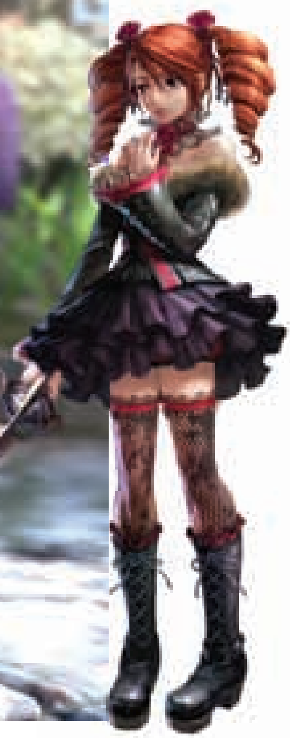
НА ДЕСЕРТ

Большинство геймеров увлекается не только играми. Поэтому наш журнал также пишет о кино, литературе и японских анимационных лентах, которые могут быть интересны нашей аудитории. Рубрика «Железо» поможет подобрать комплектующие для PC, а «Онлайн» – не потеряться на просторах Интернета. Отдельно вынесены разделы о многопользовательских сетевых играх и залах аркадных автоматов. Мы стараемся расширять кругозор наших читателей, поощряем их творчество и призываем не замыкаться на одних только виртуальных мирах.



ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ ХОРРОР-СЕРИИ В МИР ГРАФИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ 21 ВЕКА!
Акелла
ALONE IN THE DARK™
NEAR DEATH INVESTIGATION
1992 ПЕРВОРОДНЫЙ СТРАХ
2008 НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ УЖАСА
ТЕМНОТА ИЗМЕНИЛА
ЗНАКОМЫЙ ГОРОД
РЕКЛАМА
ПУГАЮЩЕ НАТУРАЛИСТИЧНАЯ ГРАФИКА ОЖИВЛЯЕТ НОЧНЫЕ КОШМАРЫ
КРОВАВЫЙ СПЕКТАКЛЬ В ЦЕНТРАЛЬНОМ ПАРКЕ НЬЮ-ЙОРКА
ЖИВАЯ ТЕМНОТА, ГДЕ ОБИТАЮТ КОВАРНЫЕ И ХИЩНЫЕ СУЩЕСТВА
МИСТИЧЕСКИЙ СЮЖЕТ, СОСТОЯЩИЙ ИЗ УМОПОМРАЧИТЕЛЬНЫХ ЭПИЗОДОВ
НЕПОВТОРИМАЯ АТМОСФЕРА БЕЗОТЧЕТНОГО СТРАХА
eden GAMES
ATARI
© 2007 ООО "Акелла"
© 2006 Atari Interactive, Inc. All rights reserved. Developed by Eden Games SAS.
Marketed and distributed by Atari, Inc. in North America and Atari Europe SASU in Europe. All trademarks are the property of their respective owners.
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com.
Игры с доставкой www.cdgames.ru
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14
Санкт-Петербург, (812)252-49-65
Ростов-на-Дону, (863)290-78-42
Новосибирск, (383)227-74-64
Екатеринбург, (343)297-34-42
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла").
Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.
СОЮЗ
ХИТ ZONA
М.видео
Настроение!
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео", "ХитZona" и "Настроение"
Акella





Автор: Олег Крапивин (krapivin@gamespress.ru); Иван «Cicero» Боднар (cicero@gameland.ru); Даниил Спардин (dante@gameland.ru)

ОБЗОР НОВОСТЕЙ ИГРОВОГО МИРА

МЫ ПРЕДЛАГАЕМ ВАМ ОБЗОР ВАЖНЕЙШИХ СОБЫТИЙ ИГРОВОГО МИРА ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ-ТРИ НЕДЕЛИ. БОЛЕЕ ПОДРОБНО О НЕКОТОРЫХ ИЗ НИХ ВЫ ПРОЧИТАЕТЕ ДАЛЕЕ, В ОСНОВНОЙ ЧАСТИ РАЗДЕЛА «НОВОСТИ».

Анонс из серии «срочно в номер»: на мероприятии Midway Gamers Summit в Лас-Вегасе, где присутствовал наш корреспондент, была анонсирована новая часть Mortal Kombat для next-gen консолей. Она называется Mortal Kombat vs. DC Universe и будет представлять собой файтинг, где в поединках сойдутся персонажи вселенных Mortal Kombat и... DC Comics. Пока известно о четырех бойцах – это Скорпион, Саб-Зиро, Супермен и Бэтмен. Рассказывал о новинке лично Эд Бун, создатель и бессменный геймдизайнер сериала. Реальный игровой процесс прессе не показывали – первую версию нам продемонстрируют только на выставке E3 в июле. В продажу готовый проект должен поступить зимой на PS3 и Xbox 360. Новость была воспринята фанатами неоднозначно. С одной стороны, это измена оригинальной концепции сериала. С другой стороны, эта оригинальная концепция уже завела Mortal Kombat в тупик, и свежий взгляд никак не помешает. Впрочем, МК – дело будущего, а последние две недели индустрия провела в ожидании релиза GTA IV. О попытках Electronic Arts купить Take-Two написал даже российский бизнес-сайт РБК – все-таки многомиллиардная сделка. Ожидается, что выручка за первые дни продаж составит около $400 млн – это должно поправить финансовое положение Take-Two и спасти компанию от недружественного захвата. Так что если вам хочется видеть издательство независимым – приобретайте свою копию GTA IV. Еще Microsoft вспомнила, что владельцы Xbox 360 получат дополнительные эпизоды для GTA IV, – отличный повод лишний раз сообщить прессе, как хороша приставка. А некоторые аналитики решили, что в Европе продажи GTA IV могут быть ниже ожидаемых, а все оттого, что примерно в то же время в магазины поступает... Wii Fit. Дескать, денег и на то, и на другое у геймеров может не хватить. Поживем – увидим. К счастью, не одной только GTA жива индустрия. Принадлежащая Electronic Arts линейка The Sims на днях поставила новый рекорд – продано 100 млн копий игр (включая дополнения). У Namco Bandai и Ace Combat повод для радости оказался более скромный – всего 10 млн штук, но тоже очень даже достойно. Да и «компанией одного сериала» (в отличие от Take-Two) Namco Bandai вряд ли кто-то назовет. Летом издательство обещает поразить всех файтингом Soul Calibur IV. Хотя его релиз назначен на конец июля, в американских магазинах уже вовсю идет промо-кампания. Другое японское издательство, Capcom, может вскоре столкнуться с проблемами почище, чем у Take-Two с GTA (да, опять). Автор журнала Newsweek обвинил авторов Resident Evil 5 в расизме. Дело в том, что в трейлере (и, что было бы логично, в игре) главный герой – белый человек, а враги-зомби, простите, черные. Как известно, действие происходит в некоей стране третьего мира, и страна эта, скорее всего, находится в Африке, где основная масса населения относится к негроидной расе. Увы, такие географические и этнографические глупости, как правило, не смущают борцов с компьютерными и видеоиграми. Ну и, наконец, кое-что из разряда слухов. Президент японского издательства Enterbrain обмолвился, что на E3 компания Nintendo должна представить то ли наследника DS, то ли очередную модификацию старой консоли. Вскоре он от собственных слов открестился, утверждая, что его неверно поняли.






РЕКЛАМА
21 ВЕК. НАЧАЛО КОЛОНИЗАЦИИ СОЛНЕЧНОЙ СИСТЕМЫ. ОГРОМНЫЙ ТЕМНЫЙ АСТЕРОИД ИЗ ГЛУБИН КОСМОСА ВНЕЗАПНО ПОЯВИЛСЯ НА
ОРБИТЕ ПЛУТОНА И НАПРАВИЛСЯ В СТОРОНУ ЗЕМЛИ. ВСЕ ПОПЫТКИ УЧЕНЫХ ИЗУЧИТЬ ТАИНСТВЕННЫЙ ОБЪЕКТ ОКАНЧИВАЛИСЬ НЕУДАЧЕЙ. КОГДА ЧЕРНЫЙ АСТЕРОИД ОКАЗАЛСЯ НА ОКОЛОЗЕМНОЙ ОРБИТЕ, УЖЕ НИЧТО НЕ МОГЛО ПРЕДОТВРАТИТЬ КАТАСТРОФУ. СМЕРТОНОСНЫЙ ОБЪЕКТ УПАЛ НА ПЛАНЕТУ И УНИЧТОЖИЛ ЧЕЛОВЕЧЕСКУЮ ЦИВИЛИЗАЦИЮ.
ВМЕСТЕ С РАЗРУШЕНИЯМИ, ВЫЗВАННЫМИ ПАДЕНИЕМ, НА ЗЕМЛЮ ОБРУШИЛАСЬ НЕИЗВЕСТНАЯ БОЛЕЗНЬ, ИСКАЖАЮЩАЯ ПРИРОДУ И ИЗМЕНЯЮЩАЯ ВЫЖИВШИХ СУЩЕСТВ. ПЛАНЕТА ПОГРУЗИЛАСЬ В НОВУЮ ВОЙНУ...
black sea studios
WORLDSHIFT
3 УНИКАЛЬНЫЕ ИГРОВЫЕ РАСЫ СО СВОЕЙ ИСТОРИЕЙ И ОСОБЕННОСТЯМИ
УНИКАЛЬНОЕ СМЕШЕНИЕ ПОСТАПОКАЛИПТИЧЕСКОГО МИРА, ВЫСОКИХ ТЕХНОЛОГИЙ И ПЕРВОБЫТНОЙ КУЛЬТУРЫ.
ЭПИЧЕСКИЕ, СМЕРТЕЛЬНО ОПАСНЫЕ МИССИИ.
ТЫСЯЧИ ПРЕДМЕТОВ И МОГУЩЕСТВЕННЫХ РЕЛИКВИЙ, ВЛИЯЮЩИХ НА ИГРОВУЮ ТАКТИКУ.
БЫСТРЫЙ ЯРОСТНЫЙ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ РЕЖИМ.
ЛУЧШИЙ СОВМЕСТНЫЙ РЕЖИМ «ИГРОК-ПРОТИВ-ОКРУЖЕНИЯ» ИЗ ВСЕХ, КОГДА ЛИБО ПРЕДОСТАВЛЕННЫХ В СТРАТЕГИЯХ.
www.akella.com
© 2008 ООО "Акелла"
© 2008 Black Sea Studios Ltd. All rights reserved.
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru.
Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com.
Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru.
Представитель на Украине -"Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua.
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.
СОЮЗ
ХИТ ZONA
Настроение!
М.видео
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео", "ХитZona" и "Настроение"
Акелла

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

СОЮЗ ШПРИЦА И СТЕТОСКОПА



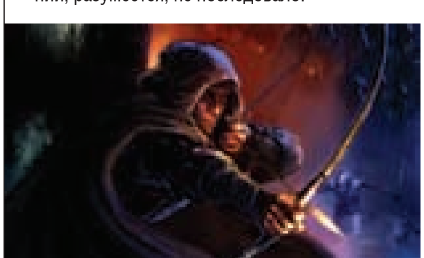
ПРОДОЛЖЕНИЕ TRAUMA CENTER НА DS. Симулятор Айболита, Trauma Center, отлично прижился на Wii, но Atlus, будто спохватившись, решила вернуться к корням и выпустить продолжение самой первой представительницы сериала на DS. Причем не переделку New Blood, а совершенно новую игру. В Trauma Center: Under the Knife 2 за скальпель вновь возьмется доктор Стайлс (Dr. Stiles). Помогать ему будет сестра Томсон (Thomson), а разбираться врачам предстоит с последствиями эпидемии GUILT. В Штатах сиквел выйдет 1 июля.

СОНИК СТАНЕТ ОБОРОТНЕМ?

НОВАЯ ПОПЫТКА SEGA.
Три года Sega хранила секрет, и лишь недавно поделилась им с поклонниками сверхзвукового ежа – в похождениях Соника появится новая глава, Sonic Unleashed. Колючий герой будет не только сражать врагов наповал лихими прыжками и собирать колечки, но и обучится дополнительным приемам рукопашного боя (неужели как в Super Smash Bros Brawl?), что достаточно нетрадиционно для сериала. Кроме того, обещаны и другие изменения в игровой механике, а действо будет разворачиваться то в двух, то в трех измерениях. Когда Unleashed еще не была заявлена, по Сети поползли слухи, что в новинке нам покажут Соника-вервольфа. Sega домыслы не подтвердила, но уточнила, что время суток значительно влияет на геймплей. «С заходом солнца начинается приключение», – гласит пресс-релиз. Sonic Unleashed выйдет на Xbox 360, PS3, PS2 и Wii в этом году, к Рождеству.

ДЕРЖИ ВОРА!

СТОИТ ЛИ НАМ ЖДАТЬ THIEF 4?
Недавно по Интернету прошел слух, что Eidos Montreal сдует пыль с сериала Thief и выпустит четвертую его часть. Что же натолкнуло обитателей «всемирной паутины» на такие выводы? Судите сами. Компания объявила набор сотрудников для работы над AAA-проектом, название которого начинается на «T». Ранее она заявляла, что достанет с антресолей два известных бренда. Одним из них оказался Deus Ex. Напомним, что и DE и Thief создаются силами Ion Storm. Более того, Стефан Д'Асту (Stephane D'Astous), глава компании, ненадолго сменил свою аватару на FaceBook.com (аналог ВКонтакте) на букву «T» из логотипа Thief. Пояснений, разумеется, не последовало.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Ninja Gaiden: Dragon Sword DS, «карманная» версия зубодробительных экшнов от Томонобу Итагаки, появится на прилавках европейских (а значит и наших) магазинов 28 июня, то есть спустя целых три месяца после американского релиза.

Все шесть эпизодов первого сезона Sam & Max, комедийного квеста для PC, выйдут на Wii осенью.

Сказание о буднях современных якудза, Yakuza 2 для PS2, все-таки выйдет в Европе в этом году.



ЖЕНСКИЕ ИГРЫ

ТРЕПЕЩИТЕ, МУЖЧИНЫ-ШОВИНИСТЫ!

Издательство The Game Factory намерено осчастливить владельцев DS сразу двумя проектами – Zenses: Ocean и Zenses: Rainforest. Оба с виду – рядовые наборы головоломок для самой широкой аудитории. Фоном для пазлов служат успокаивающие океанские глубины или, соответственно, тропический лес. Но представители издательства уверяют, что Zenses – не чета прочим товаркам по жанру, ведь создаются комплекты специально для барышень и учитывают их потребности и ожидания. Сколько поклонниц FPS, экшнов и RPG затянет в свои сети творение The Game Factory, выяснится в октябре, когда наборы поступят в продажу в США.

ЧЕЛОВЕК СОБАКЕ ДРУГ

ПАРА СЛОВ О FALLOUT 3

Спешим поделиться новыми сведениями о Fallout 3, которая выходит на PC, PS3 и Xbox 360 в конце этого года. Если вы не находите себе места, пока не увидите все существующие концовки в игре, вам можно лишь посочувствовать. Ведь в Fallout 3 будет 500 (пятьсот, а не пять и даже не пятьдесят) вариантов исхода событий. Пока рано говорить, насколько они отличаются друг от друга, но факт остается фактом. Выбор концовки будет зависеть от всех поступков нашего героя с самого детства. Воистину, как пелось в песне, «ничто на Земле не проходит бесследно». Многих ценителей первых двух частей «Радиоактивных осадков» тревожит, что Fallout 3 превратится в FPS. Сразу можем успокоить ретроманов – игрок волен выбирать между двумя системами боя. Первая – самый обычный шутер. Вторая, V.A.T.S (Vault-tec Assisted Targeting System), напоминает классическую для сериала боевую систему: пошаговую, с распределением очков действий и прицельной стрельбой по конечностям врагов. Разработчики приняли воистину соломоново решение: переключаться с одной схемы на другую можно в любой момент. Разрешено и все 70 часов геймплея остаться верным исключительно одной из них.
Еще летом «Страна Игр» задавала разработчикам Fallout 3 вопрос: «Будет ли в игре собака?» – «Хорошая идея», – последовал туманный ответ. Теперь доподлинно известно: верный пес Dogmeat, который так полюбился ветеранам, снова будет тереться об ногу и лизать руки главному герою. Собака – не только друг человека, но и надежный помощник в бою. Вдобавок Dogmeat можно отправить на поиски предметов. И ведь он притащит в зубах не просто случайно сгенерированную аптечку, а ту, которая действительно лежит в окрестностях.
Напоследок расскажем о коллекционном издании. Заплатив $80, вы становитесь обладателем красивой коробки, художественного альбома в толстой обложке, DVD о создании игры и фигурки Vault Boy с головой на пружинке.





ХИМЕРЫ ЕДУТ В АМЕРИКУ

RESISTANCE 2 ОБРАСТАЕТ ПОДРОБНОСТЯМИ.

Тэд Прайс (Ted Price), глава Insomniac, поведал журналистам на недавней австралийской презентации Sony, чем Resistance 2 для PS3 превзойдет предшественницу. Он отметил, что в предыдущей части чувствовался «недостаток единообразия» одиночного и сетевого режима. По мнению Прайса, слишком сложно попасть с корабля на бал – мгновенно освоиться в сетевых баталиях после битв с противниками под управлением AI. А вот кооператив на восемь человек станет отличным мостиком между первым и вторым и научит действовать в команде. А уж оттуда – милости просим в другие сетевые режимы, где число участников достигает шестидесяти.

Кроме того, Прайсу не очень понравилось начало первой Resistance, дескать, оно «слабовато». Продолжение, как он обещает, сразит нас наповал захватывающей завязкой и более грандиозным размахом сюжета. Сценарий же проработают более тщательно. События игры развернутся сразу после финала первой части; главный герой отправится в Исландию, а оттуда – в Сан-Франциско. Америка 50-х годов, по версии Insomniac, – это унылое, заброшенное место на задворках мира, эдакий край Земли. Судя по всему, дальнейшие приключения так и пройдут в Штатах, куда уже спешат Химеры. Дата выхода Resistance 2 пока остается загадкой.

ИЗ ГРЯЗИ В КНЯЗИ

КАК ВЫРАСТИТЬ УСПЕШНОГО ФУТБОЛИСТА В UEFA EURO 2008.

Дополнение Be a Pro: Online Team Play для FIFA Soccer 08 оказалось настолько успешным, что уже в UEFA Euro 2008 появится режим с патриотичным названием Captain Your Country. В нем мы опекаем одного-единственного футболиста, который играет где-нибудь в четвертом дивизионе за омский «ГазМяс». Наша задача – воспитать из него великого спортсмена вроде Оливера Кана. Сначала мы поможем своей команде подняться уровнем повыше и прекратить тратить время на дворовые чемпионаты. Потом попадем в национальную сборную и в качестве капитана поведем сотоварищей к победе в Кубке УЕФА.

Две основные характеристики в Captain Your Country – это игровой опыт и рейтинг. В обмен на опыт подопечный разживается новыми способностями, а рейтинг влияет на то, как быстро мы идем к чемпионату Европы. С одной стороны, стать капитаном сборной Лихтенштейна – плевое дело, да только с такими спортсменами каши не сваришь. Однако в сильной команде оказаться среди футболистов первого состава гораздо сложнее.

Не обойдется и без борьбы за лидерство. Вместе с нами к славе будут пробиваться либо три живых игрока, либо три персонажа под управлением AI. И люди, и наборы алгоритмов пытаются перетянуть одеяло на себя и думают, стоит ли отпасовать мяч собрату, чтобы команда могла победить. Вдруг выгодней сыграть в собаку? Неровен час, партнер наберет дополнительные очки за забитый гол!

UEFA Euro 2008 выйдет на PC, PS3, Xbox 360, PS2 и PSP в мае.





КОРОТКИЕ НОВОСТИ

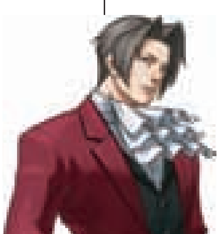
ОБОЙДЕМСЯ И БЕЗ СЕТИ

КАКОЙ БУДЕТ ROCK BAND ДЛЯ WII?

Rock Band для Wii наконец-то официально анонсирована. Она появится в наших краях в третьем квартале текущего года и будет поставляться с ударной установкой, гитарой и микрофоном. Однако ни Wiimote, ни «нунчак» использоваться не будут. Мы, дескать, и сами с усами. В комплекте идет 63 песни. Сообщается, что пять из них в прочих вариантах Rock Band не засветились. Ни скачиваемых композиций, ни игры по сети не предусмотрено.



СУДЕБНЫЙ ПРОЦЕСС – ПОД НОВЫМ УГЛОМ!



В CAPCOM ГОТОВЯТ «СИМУЛЯТОР ПРОКУРОРА».

Компания Capcom объявила, что поклонников Феникса Райта и Аполло Джастиса в ближайшем времени ждут новые расследования и новые судебные процессы. Но на этот раз им предложат не вжиться в роль адвоката, а побывать прокурором. Причем не каким-нибудь безвестным выскочкой, а самим Майлзом Эджвортом, давним противником Феникса. Изменится и геймплей: в Gyakuten Kenji (именно так пока зовется новинка) герой уже не останется за экраном, когда придет пора исследовать сцену преступления. Дату выхода в Capcom не называют.

ОТКРОВЕНИЯ ПРОДЮСЕРА

ВИЗУАЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ И СЕТТИНГ В RE5.

Дзюн Такэути (Jun Takeuchi), продюсер Resident Evil 5 (PS3), рассказал, почему в этом выпуске герои окажутся в Африке и что нового они узнают о вирусах-паразитах, которые играют в сериале крайне важную роль. «Нам хотелось непременно показать, откуда вирусы взялись. Поэтому мы подумали – почему бы не перенести действие в место, где зародилось человечество?» Кроме того, персонажам предстоит часто блуждать под открытым небом. Отображению погоды разработчики уделяют очень большое внимание и стараются, чтобы световые эффекты сказывались не только на облике местности. Например, находясь на солнце, нельзя разглядеть те предметы, которые прячутся в тени, а выйдя из тьмы на свет, необходимо дать глазам привыкнуть к смене обстановки.

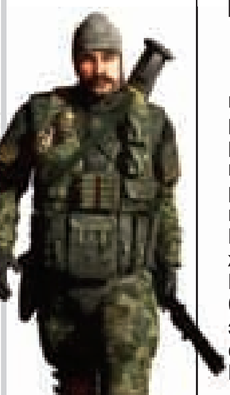


С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Если вам не терпится поиграть в Gran Turismo 5, то придется ждать до 2009 года. Пока же остается коротать время за GT5 Prologue.

Европейские владельцы PC не смогут поиграть в Mass Effect в мае – игра отложена до шестого июня.

Председатель совета директоров Take-Two Штраус Зельник (Strauss Zelnick) заявил, что видит большой потенциал в Bioshock и Civilization как в MMO-проектах.



КУРЬЕЗЫ ВОКРУГ BATTLEFIELD: BAD COMPANY

ИГРОКИ ДОБИВАЮТСЯ СВОЕГО.

25 марта началось бета-тестирование сетевого режима Battlefield: Bad Company для PS3 и Xbox 360. И, разумеется, не обошлось без драмы. Как выяснилось, EA собирается брать плату за дополнительное оружие. Пять пушек в довесок получают владельцы золотого издания игры (Gold Edition), которое дороже стандартного на десять условных единиц. Как вариант, оружие разрешается купить через сеть. Сообщество взбунтовалось, дескать, опять капиталисты выжимают из простых работяг последние копеечки. Все-таки Battlefield – это не какая-нибудь браузерная игра, несправедливо давать некоторым игрокам преимущество лишь из-за того, что они готовы заплатить за это.

В EA подумали и решили пойти на компромисс. Теперь в стандартном издании предусмотрены те же виды вооружения, но ими нельзя воспользоваться, не достигнув максимального уровня.

Кроме того, еще пять стволов можно получить за участие в различных промо-акциях Battlefield: Bad Company. Например, сделать предзаказ или подписаться на новостную рассылку Battlefield. Однако эти бонусы будут действовать лишь на время бета-тестирования, а после официального запуска это оружие станет доступно всем.

Выход Battlefield: Bad Company в Европе намечен на июнь.

ОТ КУРИЛ ДО БРИТАНСКИХ МОРЕЙ КРАСНАЯ АРМИЯ ВСЕХ СИЛЬНЕЙ

ДОПОЛНЕНИЕ К WORLD IN CONFLICT.

Как мы писали в одном из предыдущих выпусков новостей, стратегия World in Conflict выйдет на PS3 и Xbox 360 этой осенью. Однако лишь недавно стало известно, что в консольные версии World in Conflict войдет кампания за Советский Союз. Не напрасно PC-игроки жаловались, что в одиночном режиме представлена только одна сторона конфликта, США (хотя в мультиплеере можно было встать и под красный флаг с серпом и молотом)! Massive Entertainment учла пожелания аудитории. Кампания за Красную Армию будет тесно переплетена с американской и представит альтернативную точку зрения на одни и те же события. Владельцы персональных компьютеров, впрочем, в обиде не останутся. Они смогут за небольшую сумму купить World in Conflict: Soviet Assault как дополнение (оригинал, впрочем, обязателен для запуска).

В версии для Xbox 360 (и, вероятно, PS3) разрешается отдавать голосовые команды, появится ряд новых юнитов, а вот число игроков в сетевом режиме упадет с 16 до 10. Кроме того, в Soviet Assault предусмотрен новый уровень сложности, при котором AI вовсю задействует специальные возможности юнитов (искусственный интеллект ранее был лишен этой привилегии, дабы не пугать игроков непомерной сложностью).



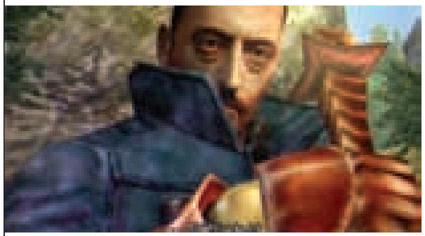



18
ЧРЕЗМЕРНОЕ УПОТРЕБЛЕНИЕ ПИВА ВРЕДИТ ВАШЕМУ ЗДОРОВЬЮ
DOCTOR DiESEL
PREMIUM BEER
мы такие
разные,
но все-таки
мы вместе!
DOCTOR DiESEL
www.doctordiesel.ru

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

САРСОМ ПРИГЛЯДЫВАЕТСЯ К СТУДИЯМ

ВИЦЕ-ПРЕЗИДЕНТ САРСОМ РАССУЖДАЕТ О ДЕЛОВЫХ СОЮЗАХ.
В ближайшие два года Capcom непременно приобретет кого-нибудь из западных разработчиков. Так считает Кристиан Свенссон, вице-президент компании. По его мнению, кота в мешке покупать не стоит, и нужно взять под крыло тех, с кем Capcom уже сотрудничала. Интересно, что делать японские игры силами заокеанских талантов издательство уже пыталось ранее, но в 2006 году закрыло свою единственную калифорнийскую студию.



ЗАКАТ SEGA RACING

БРИТАНСКАЯ СТУДИЯ НЕ СМОГЛА СТАТЬ ПРИБЫЛЬНОЙ.
Компания Sega официально подтвердила, что закрывает свою внутреннюю студию Sega Racing: содержать ее издательству невыгодно. За почти три года существования разработчики завершили лишь одну игру – Sega Rally Revo (PS3, Xbox 360, PC, PSP). Рассказывать о возможных неанонсированных проектах и их дальнейшей судьбе в Sega отказались.



НЕСИТЕ ВАШИ ДЕНЕЖКИ!



СОЗДАТЕЛИ ROCK BAND – О ЦЕНЕ НА ЕВРОПЕЙСКОЕ ИЗДАНИЕ.
Ведущий дизайнер Rock Band, Роб Кэй, попытался убедить европейцев, что 180 британских фунтов за набор из игры, барабана, микрофона и гитары, который в Штатах стоит 85 фунтов, – это вовсе не попытка их обжулить. В интервью сайту Eurogamer он заметил: «Да, полный комплект действительно влетит вам в копеечку. Видеоигры столько не стоят. Но Rock Band обычной назвать нельзя. Разве к какой-нибудь другой игре прилагаются три уникальных контроллера?» Разницу в стоимости между американской и британской версией он объяснил налогом на добавленную стоимость и более высокими ценами на электронные приборы в принципе. «Правда, точно рассказать, как получилась такая цифра, я не смогу, – извинился Кэй. – Я и сам не знаю подробностей соглашений между поставщиками и распространителями».

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Акционер Take-Two, Майкл Маулано (Michael Maulano), подал иск против компании и ее текущего совета директоров. Маулано убежден, что руководители Take-Two нарушили обязательства перед вкладчиками, отвергнув предложение EA и дав на него неполный и неточный ответ. Когда вы прочтете этот номер, уже выяснится, какого мнения придерживаются остальные совладельцы компании – в Нью-Йорке пройдет ежегодное собрание акционеров.

Компания Microsoft заявила, что мартовское снижение цен на Xbox 360 помогло более чем вдвое увеличить продажи консоли в Европе. Сколько именно приставок расхватали обитатели Старого Света, не уточняется.





СТРАСТИ ВОКРУГ DS

NINTENDO НЕГОДУЕТ, ENTERBRAIN ОПРАВДЫВАЕТСЯ.

Стоило президенту компании Enterbrain, Хирокадзу Хамамуре, заявить на пресс-конференции, что, по его мнению, Nintendo вполне может представить на выставке E3 новую модель DS, и вот рядовые геймеры наряду с аналитиками уже чуть ли не рисуют чертежи грядущего устройства, высказывают догадки и предположения. Ведь где, как не в издательстве, владеющем журналом Famitsu, лучше всех знают планы Nintendo! Да и факты красноречиво свидетельствуют: каждые два года компания обновляет внешний вид актуальных «карманных» приставок. Вслед за GBA Advance (2001) в 2003 году вышла GBA Advance SP, а в 2005 – GBA Advance Micro. Два года разделяют и оригинальную DS (2004) с DS Lite (2006). Не исключено, что «двухэкранник» станет еще «диетичней» в этом году или лишится слота для GBA-картриджей подобно тому, как удешевленная версия PS3 не поддерживает игры для PS2. А если новинку и впрямь берегут для крупной выставки (как WiiFit в прошлом году), то вариантов, кроме E3, не остается – Nintendo традиционно не участвует в TGS.
Но «большая N» высказывание опровергла. «Даже и не знаем, как господину Хамамуре могла прийти в голову такая мысль! Мы не можем рассказать о наших планах на E3 сейчас, но ничего похожего на новую DS в них не значится!» – гласил официальный ответ. «А наш президент вовсе и не говорил о новой DS к E3, – ответствовали в Enterbrain. – Он просто предположил, что приставка может вновь сменить дизайн!». Обе компании так старательно разубеждают публику в правдивости слухов, что на ум сразу приходит мысль: они что-то скрывают.

ACTIVISION И VIVENDI СТАЛИ ЕЩЕ БЛИЖЕ

КОМИССИЯ ЕВРОПЕЙСКОГО СОЮЗА НЕ ПРОТИВ ОБЪЕДИНЕНИЯ КОМПАНИЙ.

Пытаются ли Activision и Vivendi за счет объединения подмять под себя европейский рынок и стать монополистами? Свой вердикт по этому вопросу недавно вынесла Комиссия Европейского союза. Проанализировав ситуацию, специалисты решили: в игровой индустрии у дуэта Activision-Vivendi по-прежнему остаются энергичные и зубастые противники «вроде Electronic Arts и производителей консолей – Sony, Nintendo и Microsoft». Даже то, что Vivendi владеет Universal Music Group, не повредит духу здоровой конкуренции между новоиспеченной Activision Blizzard и другими компаниями. Ведь распространением музыки занимается «достаточно много альтернативных студий». Кроме того, Комиссия специально отметила, что на рынок распространения PC-игр в Великобритании объединение двух издательств не повлияет.





КОГО ПОДДЕРЖИТ THQ?

ЧТО В КОМПАНИИ ДУМАЮТ О СЛИЯНИЯХ И КОНСОЛЬНЫХ ВОЙНАХ.

Исполнительный директор THQ Джек Соренсон заявил на показе новых продуктов компании в Сан-Франциско (читайте репортаж о самом событии в этом номере «СИ») о своем отношении к войне консолей. Какая приставка на коне, а какая отстает, по мнению Соренсона, «совершенно неважно, и история индустрии показывает, что можно неплохо заработать на продуктах для самых различных консолей, если, конечно, речь не идет о чем-нибудь вроде Dreamcast. Поэтому мы приглядываемся ко всему – от дорогостоящих MMO до игр для мобильных телефонов». Причем, как выяснилось, THQ стойко сопротивляется next-gen лихорадке. «Платформа – это всего лишь инструмент. Пока есть спрос, мы будем издавать, к примеру, проекты для PS2 еще год, а то и два. Да и для той же GBA мы могли бы сделать больше, – разоткровенничался Соренсон. – Ведь владельцев GBA по всему миру даже сейчас насчитывается 80 или 90 миллионов. Кто-то свою приставку закинул на антресоль, но все равно интерес к старой модели есть. Так что все эти платформы – в своем роде победительницы».

Хотя в начале года THQ приобрела две студии, Big Huge Games и Elephant, в планы компании не входит рост за счет поглощения более мелких игроков на рынке. Соренсон уточнил, что хоть глава издательства, Брайан Фаррел и рассуждал насчет возможных будущих приобретений, торопиться со сделками руководство не будет. «У нас есть все необходимое. Нет такого чувства, что мы чего-то лишаемся, оставаясь небольшим предприятием. Если вам удается развиваться и получать прибыль благодаря собственной стратегии, это куда лучше и проще, чем, скажем, приобрести другую компанию с совершенно иными устоями и пытаться найти общий язык. Это очень масштабное событие, особенно слияние вроде союза Activision и Vivendi». Интересно, насколько удачной окажется выбранная THQ стратегия спустя, скажем, год?

РАЙ ДЛЯ ХАКЕРОВ

MICROSOFT КРИТИКУЕТ КОНКУРЕНТОВ.

Крис Сатчелл, глава XNA-подразделения Microsoft, уверен, что компании вроде Sony, Nintendo и Apple «накличут на себя беду», если не поспешат обеспечить свои платформы защитой от вредоносного контента. Шпиговать PS3 и Wii вирусами, как опасается Сатчелл, будут обычные пользователи; коммерческих разработчиков он в расчет не берет. Дескать, если людям не предоставляют специальную оболочку-«песочницу» вроде XNA, а дают доступ непосредственно к «железу» консоли за счет скриптов, сразу же возникает риск, что кого-нибудь потянет на подвиги. «Мы же защищаем интересы издательств, которые с нами сотрудничают. Нельзя допустить, чтобы их продукцию взламывали или нелегально копировали. И обеспечиваем безопасность пользователей», – пояснил он. Так что любительским модам на Xbox 360 сейчас места нет.



Хит-парады

САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ ИГРЫ РОССИИ, ЕВРОПЫ И ЯПОНИИ

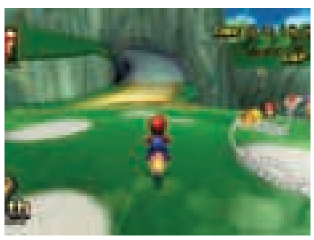
В Британии предпочитают полные версии аркадных гонок демоверсиям симуляторов. Причем сильно – Mario Kart Wii приобрели более пятисот тысяч подданных Елизаветы II, а Gran Turismo 5: Prologue – лишь сто тридцать. В России, естественно, на подобный расклад рассчитывать не приходится – GT5 правит балом, а о Mario Kart и слыхом никто не слыхивал. Зато усердно ждали – и дождались! – PC-версии Assassin's Creed. А еще у нас неистово любят Naruto, раскупая игры про юных ниндзей даже на столь непопулярной платформе, как Nintendo DS.

В Японии же эта неделя выдалась триумфальной для Sony – из шести верхних строчек хит-парада продаж лишь одна принадлежит игре с консоли Nintendo. Обычно, как уважаемые читатели могут помнить, все выглядит с точностью до наоборот. Король сегодня – дополнение ко второй части популярнейшего сериала про монстроборцев; за две недели ей заинтересовались почти полтора миллиона японцев. Вторая строчка – продолжение Warriors Orochi, третья – римейк Star Ocean 2 на PSP. Четвертая и шестая строчки – одна и та же игра, симулятор бейсбола, на PS2 лишь более востребованный, нежели на PS3.



Fight Night Round 3
ПЛАТФОРМА: PS2

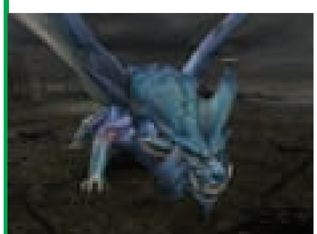
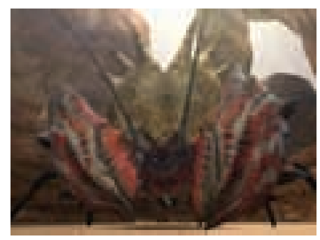
Европейский хит-парад

■	1	Mario Kart Wii	Nintendo
■	2	Gran Turismo 5: Prologue	Sony
▼	3	Mario & Sonic at the Olympic Games	Sega
▲	4	Pro Evolution Soccer 2008	Konami
▼	5	Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2	Ubisoft
■	6	Condemned 2	Sega
–	7	Wii Play	Nintendo
▼	8	Guitar Hero III: Legends of Rock	Activision
–	9	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision
■	10	Sega Superstars Tennis	Sega

КОММЕНТАРИИ
Данные о продажах игр в Великобритании предоставлены ELSPA (Entertainment & Leisure Software Publishers Association).

Хит-парад Японии

■	1	Monster Hunter Freedom 2nd G	Capcom	PSP
■	2	Musou Orochi Maou Sairin	Koei	PS2
■	3	Star Ocean: The Second Evolution	Square Enix	PSP
■	4	Pro Yakyuu Spirits 5	Konami	PS2
■	5	Tottado! Yoiko no Mujin-Tou Seikatsu	Namco Bandai	DS
■	6	Pro Yakyuu Spirits 5	Konami	PS3
■	7	Pokemon Ranger: Batonnage	Nintendo	DS
▼	8	Wii Fit	Nintendo	Wii
▼	9	Super Smash Bros. Brawl	Nintendo	Wii
■	10	Deca Sporta	Hudson	Wii

КОММЕНТАРИИ
Данные о продажах игр в Японии предоставлены издательством Enterbrain.

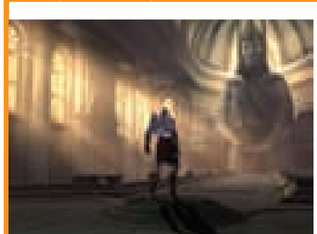
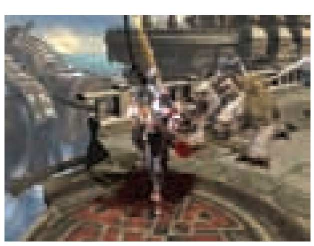
Инструкция по применению

С помощью наших хит-парадов вы узнаете, какие игры наиболее популярны у геймеров в России и за рубежом, а также ознакомитесь с рекомендациями редакторов «СИ».
Все указанные здесь проекты уже находятся в продаже в нашей стране (если речь идет о российских или европейских хит-парадах), либо могут быть куплены в интернет-магазинах (например, http://www.gamepost.ru).

Обозначения

▲ игра поднялась в хит-параде
▼ игра опустилась
■ впервые попала
– позиция не изменилась

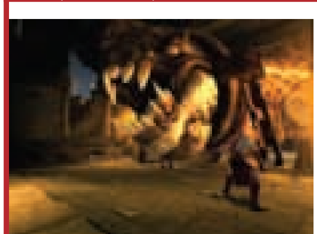
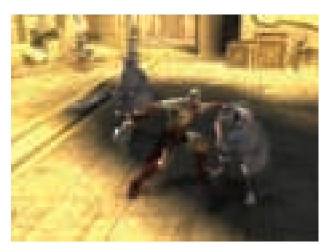
PS2 (GamePark)

–	1	God of War II (русская версия)
–	2	Black
–	3	Tekken 5
–	4	Need for Speed Carbon
–	5	The Sims 2: Castaway
▲	6	NHL 08
▼	7	Need for Speed: Most Wanted
▼	8	Ледниковый период 2: Глобальное потепление
▲	9	Shin Megami Tensei: Persona 3
▲	10	Killzone (русская версия)

КОММЕНТАРИИ
Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

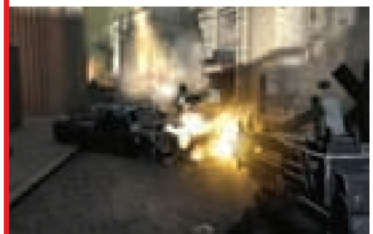
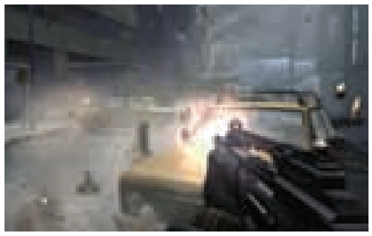
PSP (GamePark)

▲	1	God of War: Chains of Olympus
▼	2	Tekken: Dark Resurrection
▼	3	Patapon
–	4	Grand Theft Auto: Vice City Stories
–	5	Need for Speed ProStreet
▲	6	Loco Roco (русская версия)
–	7	Крэш: Битва титанов
▼	8	Рататуй
▼	9	Need for Speed: Most Wanted 5-1-0
▲	10	Call of Duty: Roads to Victory

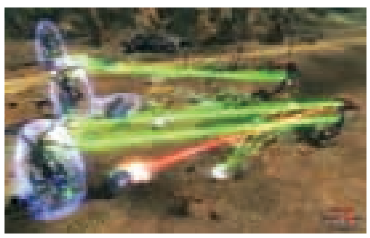
КОММЕНТАРИИ
Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

PS2

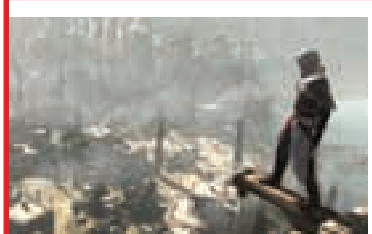
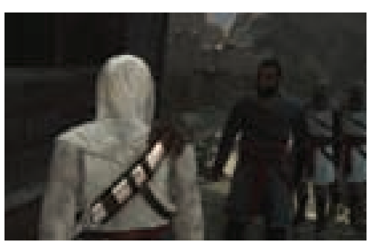
1. Black
2. Fight Night Round 3
3. Need for Speed: Most Wanted
4. FIFA 07
5. Medal of Honor: European Assault
6. Battlefield 2: Modern Combat
7. FIFA 08
8. Tekken 5
9. The Lord of the Rings: The Third Age
10. God of War

PC (Box)

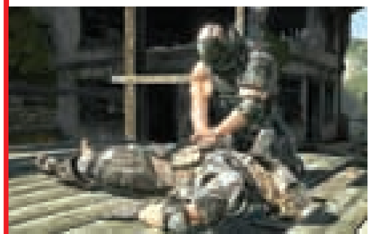
1. Command & Conquer 3: Ярость Кейна
2. The Sims 2: Увлечения
3. The Sims: Истории Робинзонов
4. Assassin's Creed Director's Cut
5. Crysis
6. The Sims 2 (русская версия)
7. World of Warcraft
8. The Sims 2: Молодежный стиль. Каталог
9. Lost: Остаться в живых
10. Warhammer 40000: Dawn of War – Soulstorm

PC (Jewel)

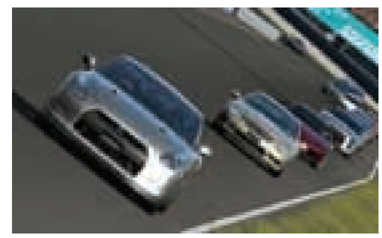
1. Assassin's Creed Director's Cut
2. Warhammer 40000: Dawn of War – Soulstorm
3. Counter Strike Source
4. Lost: Остаться в живых
5. Call of Duty 4: Modern Warfare
6. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
7. Frontlines: Fuel of War
8. Dogs 2
9. Нэнси Дрю: Секреты могут убивать
10. Cats 2

Xbox 360



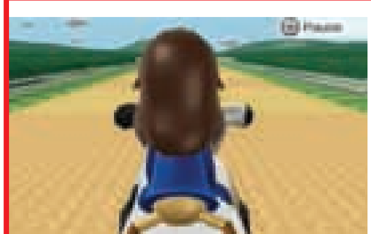
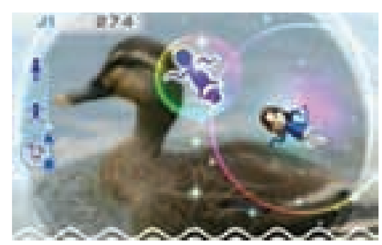

1. Army of Two
2. Guitar Hero 3: Legends of Rock
3. Lost Odyssey
4. Assassin's Creed
5. Devil May Cry 4
6. Gears of War
7. Burnout Paradise
8. Def Jam: Icon
9. Turok
10. Bully: Scholarship Edition

PS3

1. Gran Turismo 5: Prologue
2. Army of Two
3. Grand Theft Auto IV Pre-sell
4. Assassin's Creed (русская версия)
5. Турок
6. Devil May Cry 4
7. Burnout Paradise
8. FIFA 08
9. The Club
10. Call of Duty 4: Modern Warfare

Nintendo (DS и Wii)

1	Wii Play	Wii
2	Rayman Raving Rabbids 2	Wii
3	Wii Zapper + Link's Crossbow Training	Wii
4	Resident Evil: THe Umbrella Chronicles	Wii
5	Guitar Hero 3	Wii
6	Naruto Ninja Council	DS
7	Enchanted	DS
8	Super Mario Galaxy	Wii
9	Mario & Sonic at Olympic Games	Wii
10	The Legend of Zelda: Twilight Princess	Wii

PSP

1. God of War: Chains of Olympus
2. Need for Speed ProStreet
3. Grand Theft Auto: Vice City Stories
4. Grand Theft Auto: Liberty City Stories
5. Крэш: Битва титанов
6. Pursuit Force: Extreme Justice
7. Tekken: Dark Resurrection
8. Скуби Ду! Кто за кем следит?
9. Золотой компас
10. The Sims 2: Pets

КОММЕНТАРИИ

Хит-парады предоставлены российской сетью магазинов «Союз».



Финальный вариант дизайна главного героя. На некоторых скриншотах он выглядит иначе – сравните сами! Мы вот считаем, что господин Карнби очень похорошел.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC, Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation 2, Wii

ЖАНР:
action-adventure.survival

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Atari

РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«Акелла» (PC), «Софт Клаб» (консоли)

РАЗРАБОТЧИК:
Eden Games

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1

ДАТА ВЫХОДА:
30 мая 2008 года (Европа)

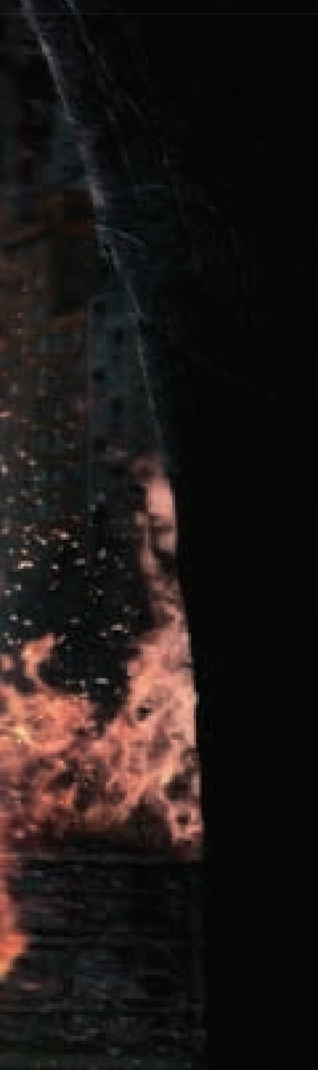
ОНЛАЙН:
http://centraldark.com

Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru

Alone in the Dark

Одинокий МакГайвер в ночном Центральном парке.

В гости к разработчикам мы ездим довольно часто, получая для «СИ» сведения о готовящихся новинках «из первых рук». Репортажей накопилось столько, что для предыдущего выпуска Константин Говорун волевым главредским решением увеличил количество страниц. Иначе в нем попросту не оставалось места для обзоров. Лишь на мою долю в марте выпало три командировки. Из них больше всего запомнилась нью-йоркская. На смотрины новой Alone in the Dark Atari созвала журналистов со всей Европы и Америки, не только порадовав потрясающе организованной презентацией, но и приятно удивив качеством самой игры, которая запросто может стать новой вехой в истории жанра action-adventure.



Манхэттен. Самый дорогой район Novum Caput Mundi, Нью-Йорка, застроен так плотно, как это только возможно: куда ни брось взгляд – всюду небоскребы. На улицах редкие-редкие деревца зачастую торчат прямо из асфальта. И среди этой сплошной, давящей со всех сторон массы стали, бетона и стекла – парк. Центральный парк. Почти три с половиной квадратных километра – в два раза больше, чем целое королевство Монако. И это в самом сердце Манхэттена – стоимость земли, занимаемой Центральным парком, составляет почти $530 млрд.! Такое место просто обязано хранить какой-то секрет, не правда ли?

Так считает и Дэвид Вайз, создатель сайта cppapers.com. Дождливое мартовское утро; Дэвид ведет нас знакомым лишь ему одному маршрутом по Центральному парку. Первая остановка – каменный мостик через обледенелый пруд. Именно у этого пруда в радиопостановке Орсона Уэллса «Война миров» герой нашел мертвых марсиан. Дэвид же настаивает, что оригинальный текст пьесы был намеренно изменен; в доказательство приводит письмо, якобы полученное Уэллсом в 1939 году. В нем упоминается «существо с каменным взглядом, чье подобие украшает Бельведер» – речь идет о статуе василиска у входа в Бельведерский замок. По теории Дэвида Вайза, василиск этот действительно существует и спрятан где-то под Центральным парком. С ним Дэвид связывает и известный скандал вокруг якобы произошедшего в 1874 году побега животных из зоопарка – оставшийся в истории благодаря тому, что он оказался всего-навсего провокацией одной газеты. Очень убедительной провокацией, сродни той же «Войне миров», что ввергла пол-Америки в панику. «Но вы же журналисты, – улыбается Дэвид. – Как часто вы пишете о том, чего на самом деле не было?» Но рассказчик не учитывает, что даже журналистов можно одурачить фальсификацией. Мы молча выслушиваем Дэвида, в его рассказе каждый пункт нашего маршрута (зоопарк, статуя матушки Гусыни, фонтан Вифезды и Бельведерский замок) становятся частью одной истории.

Он вплетает в повествование исторические факты: исчезнувшее пастбище овец, реконструкцию парка в 30-х годах XX века Робертом Моузесом, огромные затраты при строительстве в 1850-х. Само собой, мы не верим: в реальности нет места выводам, сделанным на основе невесть откуда взявшихся писем да сфабрикованных статей. То ли дело – в игре.

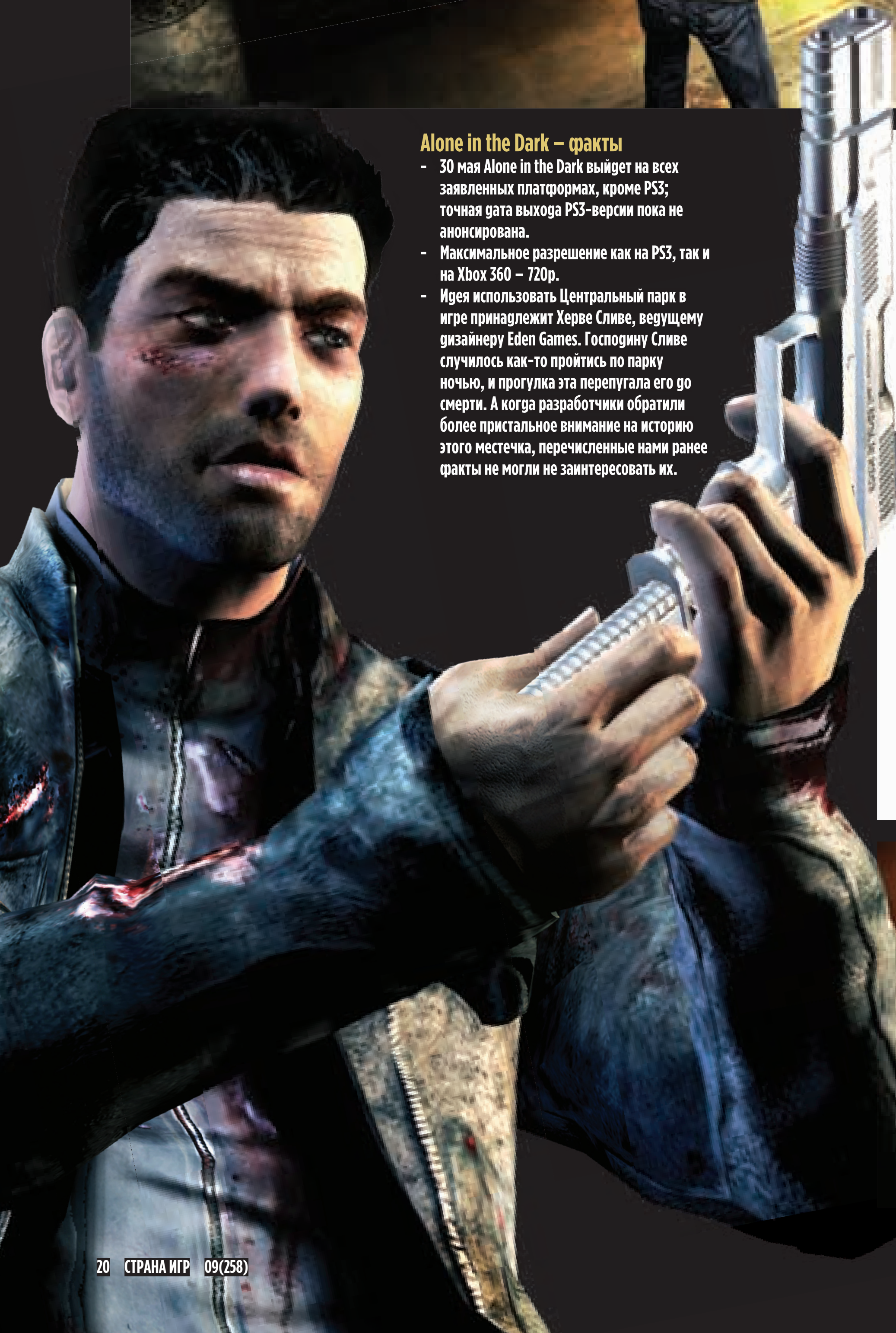
Центральный парк – факты

- **В 2003 году в Центральном парке был обнаружен совершенно новый вид многоножек. Hannarrup hoffmani имеет 84 ножки, при том что длина ее не превышает сантиметра. Таким образом, в Центральном парке (и только там!) можно встретить самую короткую многоножку в мире.**
- **Из 800 разновидностей пернатых, обитающих в Северной Америке, в Центральном парке можно найти 275. Свыше трети всех видов птиц континента – на трех с половиной квадратных километрах. Удивительно, не правда ли?**
- **Для строительства Центрального парка было завезено 14 тыс. кубометров земли. Этого достаточно, чтобы поднять футбольное поле на высоту 80-этажного дома!**
- **Центральный парк – самая неизменяемая часть города на протяжении вот уже 150 лет. При огромной цене на землю и больших долгах, в которые неуклонно влезал Нью-Йорк, кажется странным, что ни пяди парка не было отдано на погашение этого долга. Ведь стоимость его владений больше чем на четверть превышает суммарные расходы оборонного комплекса США за год, а дефицит нью-йоркского бюджета уже сейчас вдвое больше, чем в среднем по стране!**

В начале марта Центральный парк выглядит по меньшей мере негостеприимно. Зелени практически нет, людей – тоже. Прошлогодние листья, коряги и кочки, лужи, закрытые на ремонт участки парка и ощущение царящего запустения… Жаль, что действие игры происходит не ранней весной.


Самый простой импровизированный факел – подожженный деревянный стул.


В Alone in the Dark будет и мини-карта. Не заблудимся!



Alone in the Dark – факты

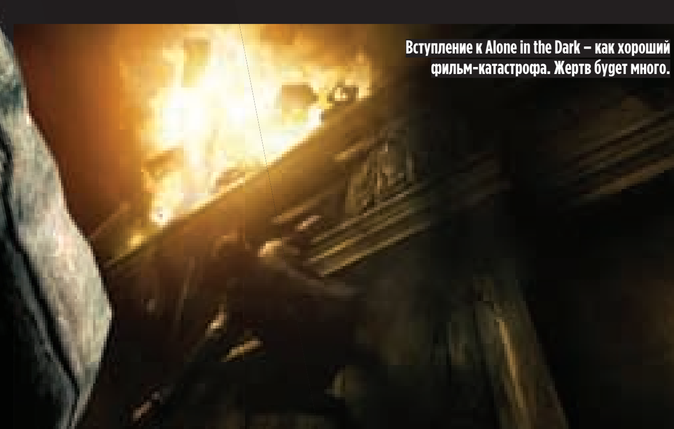
- 30 мая Alone in the Dark выйдет на всех заявленных платформах, кроме PS3; точная дата выхода PS3-версии пока не анонсирована.
- Максимальное разрешение как на PS3, так и на Xbox 360 – 720р.
- Идея использовать Центральный парк в игре принадлежит Херве Сливе, ведущему дизайнеру Eden Games. Господину Сливе случилось как-то пройтись по парку ночью, и прогулка эта перепугала его до смерти. А когда разработчики обратили более пристальное внимание на историю этого местечка, перечисленные нами ранее факты не могли не заинтересовать их.

Atari не зря устроила нам тур по парку с Дэвидом Вайзом в качестве экскурсовода. Это был аттракцион, пусть небольшой и не слишком впечатляющий, но ставший отличной прелюдией к главному блюду под названием Alone in the Dark.

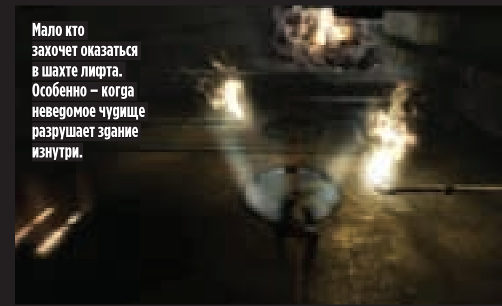
Аналогия с аттракционом не случайна. Как американские горки с мертвой петлей, как фильм «Монстро», Alone in the Dark захватывает дух, заставляя забыть обо всем остальном и завороженно смотреть на экран. Зрелищность и интерактивность подкупают, цепляют так, что невольно примеряешь на себя роль главного героя и переживаешь вместе с ним сцены, достойные лучших голливудских блокбастеров.

Нет, не ужастиков, боже упаси. Безнадежно застрявшие в середине 90-х хоррор-игры так и не смогли выдать нечто большее, чем прилизанный геймплей оригинальной Alone in the Dark 1992 года выпуска. Первым это осознал, кажется, Синдзи Миками, который плюнул на слишком уж тесные каноны жанра и сделал из Resident Evil 4 превосходный action-adventure. Хотя RE4 и не пугал, но все равно оставлял неизгладимое впечатление. Konami вот, судя по роликам Silent Hill 5, не поняла, что в хоррорном королевстве все прогнило. Atari оказалась посмышленее.

Хватит пугаться! Новая Alone in the Dark берет другим – она заставляет игрока слиться с персонажем воедино и испытать целый ворох разнообразных эмоций. Оставить от «survival horror» только «survival», вынудить героя изо всех сил бороться за жизнь – не только от монстров отбиваться, но и увертываться от обломков рушащихся зданий, и спасаться из зоны бедствия на машине – одним словом, использовать все подручные средства так же, как в реальности. Ведь что может убедить игрока в правдоподобности происходящего на экране, как не возможность совершать нормальные поступки? Впрочем, вы уже видели ролики на диске шестого номера «СИ»,


Вступление к Alone in the Dark – как хороший фильм-катастрофа. Жертв будет много.





Мало кто захочет оказаться в шахте лифта. Особенно – когда неведомое чудище разрушает здание изнутри.



Инвентарь пока еще пуст. Ничего – скоро его заполнят всевозможные безделушки, которые в умелых руках превратятся в оружие!

а потому знаете, что разрешено вытворять в Alone in the Dark. Как Half-Life 2 в далеком 2004-м показала всем, насколько игровой процесс в шутере преображается благодаря грамотному применению физики, так и Alone in the Dark демонстрирует беспрецедентный уровень интерактивности, выстраивая весь геймплей исключительно на взаимодействии героя с окружающей средой. Количество предметов, которые можно использовать, и их всевозможных комбинаций потрясает. Пробитые емкости с жидкостями постепенно опустошаются, оставляя мокрые дорожки. Клейкая лента прикрепляет что угодно к чему угодно. Все, способное гореть, – горит. Причем реалистично: с одного объекта пламя перебирается на другой; обуглившиеся конструкции падают под тяжестью собственного веса. Огонь вообще играет в Alone in the Dark ключевую роль. Крупные монстры, например, от пуль не гибнут: чтобы покончить с ними, туши придется сжечь. В итоге Alone in the Dark, как и большинство игр-ужастиков, требует от нас находчивости – но уже не для решения идиотских головоломок, а для преодоления естественных преград естественными же методами.

Дело тут не только в интерактивности. Линейки здоровья и в помине нет – повреждения отображаются на теле героя в тех местах, куда он был ранен. В инвентаре – лишь те предметы, что умещаются в карманах куртки. Все остальное приходится либо нести в руках, либо выбрасывать. Время, соответственно, при рассматривании содержимого карманов, не останавливается. Добавить к этому всему великолепную графику и крайне реалистичную анимацию движений – и погружение в игровой мир гарантировано. Eden Games, разработчики Alone in the Dark, подошли к проекту со всей ответственностью.

К выдающемуся движку и сногсшибательной игровой механике добавился профессионально написанный сценарий. А музыка! Музыка так хороша, что автор этих строк уже третий день раз за разом слушает любезно подаренный разработчиками саундтрек к игре. Композитор Оливье Деривье, автор расхваленных повсюду мелодий из дилогии Obscure, превзошел сам себя. По его инициативе хор The Mystery of the Bulgarian Voices, лауреат Грэмми 1989 года, исполнил для Alone in the Dark восемь песен – одна другой краше. Знатоки болгарского, обратите внимание: тексты соответствуют происходящим в игре событиям!

Atari великолепно организовала мероприятие. Пресс-конференция проходила в роскошном отеле Ритц-Карлтон, что на южной стороне Центрального парка. Вернувшись с прогулки с Дэвидом Вайзом, мы были приглашены на двадцатый этаж отеля, откуда открывается потрясающий вид на те места, где будут разыгрываться события. Там нас поджидали разработчики, с которыми мы побеседовали по душам.

Эдвард Карнби: 80 лет спустя

Вряд ли кто-нибудь мог догадаться, что несуразный усатый герой оригинальной Alone in the Dark, внешне напоминающий какого-нибудь дворецкого, и суровый протагонист свежего творения Eden Games – одно лицо. Тем не менее это так. Зовут нашего героя Эдвард Карнби, и он – частный детектив, специализирующийся на паранормальных явлениях. Работу, надо сказать, Карнби не выбирал – скорее, она выбрала его. Взявшись исследовать таинственный особняк Дерсето, Эдвард подписался на битвы с монстрами, распутывание страшных тайн и противостояние средневековому пирату, собирающемуся пробудить Ктулху.

Авторы оригинальной Alone in the Dark не пытались скрывать, откуда черпали вдохновение: имя Лавкрафта красовалось на обложке игры. Последующие же части сериала ушли от баек о Ктулху в совершенно иную степь: вторая была посвящена битвам с гангстерами (которые выглядели, конечно, как зомби, но какие упыри разгуливают с автоматами Томпсона?) и оказалась, само собой, куда более ориентированной на экшн, а в третьей Карнби и вовсе угодил в городок, застрявший в Диком Западе, где встретил неуязвимых призраков-ковбоев да перевоплотился в пуму, а потом опять в человека. Вам тоже на ум приходит слово «трэш»?

Была и четвертая часть, Alone in the Dark: The New Nightmare, но тамошний Карнби, будучи тезкой героя оригинальной истории, к нему отношения не имел. Разработчики из Eden Games, впрочем, игнорируют не только The New Nightmare, но и заключительные главы классической трилогии. Они настаивают, что нынешний Эдвард – именно из первой Alone in the Dark, и уходят от вопросов о хронологии сериала и каноничности оставленных «за кадром» выпусков, ограничиваясь уклончивым ответом: «Мы очень любим первую часть, поэтому мы сделали отсылки только к ней». Что ж, по крайней мере, можно не сомневаться: они объяснят нам, как это Карнби удалось переместиться из 1920-х годов в современный мир.



Карнби наблюдает за злодеями, пленившими его в начале игры. Одному из них осталось совсем недолго: чудовище уже на пути к этому лифту.



Эта милая девушка будет довольно-таки долго бегать вместе с Карнби. А вот ее вопли надоедают уже минут через пять.

Младший братик

Как известно, Alone in the Dark также заявлена к выходу на двух куда менее технологически продвинутых платформах – PS2 и Wii. Разработка «младших» версий ведется с нуля; более того, ими занимается даже не Eden Games, а студия Hydravision, создавшая две части ужастика Obscure. Понять наше горькое разочарование внешним видом игры вы можете, взглянув на скриншоты: мы все же знаем, что и Wii, и PS2 способны на большее. Hydravision, надо полагать, – не способна.





Максим Лоппин,

продюсер Wii и PS2-версий Alone in the Dark



? Как связаны две студии, занятые разработкой разных версий игры?
Оригинальный дизайн делали ребята из Eden, и затем уже на его основе создавались версии для Wii и PS2. Но заимствовалась только структура – мы не могли просто взять уровень с X360 и конвертировать его под Wii. Сценарий остался прежним, но некоторые уровни готовились специально для Wii, и в версии для X360 не появятся. А есть и такие, что будут только на X360, но не на PS2 и Wii.

? То есть, уровни в версиях для Wii и PS2 не различаются?
Да, уровни одни и те же. Разница между вариантами для Wii и PS2 – конечно же, в управлении. Кроме того, у Wii больше памяти, поэтому мы можем сделать текстуры четче.

? Ну, в таком случае, следующий вопрос очевиден: как в игре задействуются возможности пульта Wii?
О, найти им удачное применение оказалось для нас очень интересным испытанием. Ведь главное в Alone in the Dark – погружение в мир игры, и управление должно этому способствовать. Поэтому мы старались сделать движения, необходимые для того или иного действия персонажа, наиболее интуитивными. Чтобы водить машину, мы держим нунчак и пульт вот так (вытягивает руки перед собой, будто кладет их на руль). Чтобы зайти в инвентарь, поворачиваем их так (разводит нунчак и пульт в стороны, поворачивая их – как бы распахивая полы куртки). Чтобы замкнуть провода, мы тоже берем нунчак и пульт (держит их торцами друг к другу, как оголенные концы проводов) и поворачиваем до нужного угла, затем «подтверждаем» кнопкой. Так же и с объектами, которые герой в состоянии подобрать – их можно как угодно вертеть пультом. А еще пульт пригодится для перемещения при виде от первого лица.

? А что насчет реалистичной физики – она же одна из самых выдающихся особенностей Alone in the Dark?
Да, из-за ограничений «железа», мы не смогли реалистично воспроизвести, как огонь перекидывается с одного объекта на другой. Без него, конечно, не обойдется, и его можно тушить, но тут он заскриптован, и будет идти по предустановленным «дорожкам». Но при этом удастся, например, взять деревянный стул, поджечь его и использовать в качестве факела, чтобы освещать себе дорогу, сжечь преграду, расчистить путь. Также в этой версии нельзя тащить монстров – поэтому не нужен огонь, чтобы с ними расправиться. Пара выстрелов в голову – и они уже не вернутся.

? А как, по-вашему, Wii-аудитория отличается от поклонников X360 и PS3?
Я думаю, что на Wii очень мало «взрослых» игр для более хардкорных геймеров. Таких, как наша.

Людей, которых подчинило себе злобное нечто, легко отличить по характерным глубоким порезам.



В первом эпизоде Карнби не раз пожалеет, что он – не принц Персии.





Именитый сценарист

Сценарий к Alone in the Dark сочинил известный писатель Лоренцо Каркатерра, автор таких произведений, как «Парадиз-сити», «Гангстер» и «Спящие» (по последнему был снят фильм с Робертом де Ниро и Брэдом Питтом). Каркатерра родился и вырос в Нью-Йорке, в районе с характерным названием «Адская кухня» – кому, как не ему, знать говор местных жителей?

Благодаря книгам, о Каркатерре узнали и в Eden. Он, конечно, не писал раньше сценариев к видеоиграм, не слышал про Alone in the Dark, да и вообще, по правде говоря, ни разу не пробовал интерактивные развлечения, но это не вызвало затруднений – ведь сериал все равно идет в совершенно ином направлении, чем ранее.

Работа велась так: из Eden присылали наброски того, что должно происходить в том или ином отрывке. Лоренцо же писал черновую версию сценария и ждал комментарии разработчиков, чтобы внести необходимые исправления. Фрагментарная структура игры несколько облегчила задачу, ведь у Каркатерры есть опыт работы над телепроектами («Закон и порядок», например). Лично встретиться и поговорить с Лоренцо нам, увы, не удалось – он заболел и вынужден был пропустить презентацию.



Дэвид Надал,

президент Eden Games



Те, кто не хочет видеть меню выбора эпизодов, его и не увидят – Alone in the Dark можно пройти традиционным способом.

? Так вы, значит, Босс?
Да, можно и так сказать. Но проект Alone in the Dark для меня – особый: я работал над ним задолго до того, как возглавил Eden.

? Как бы вы сами определили жанр игры? Это хоррор?
Вы знаете, мне не очень нравится деление на жанры, потому что оно слишком условно. Когда мы начали работать над Alone in the Dark, мы решили не сковывать себя рамками жанров. И если вы просите меня дать ей определение, то я скажу «survival action». Survival – потому что в основе игры лежит использование окружающих объектов для выживания; в этом и была моя изначальная идея, когда мы начали работать над игрой.

? То есть, пугать игрока – не главное?
Да. Игра иногда пугает, но я не хотел, чтобы она пугала всегда. Я думаю, что игры вроде Silent Hill, постоянно вызывающие страх, вскоре начинают действовать на нервы. Поэтому мы стараемся чередовать напряженные, леденящие душу сцены с экшном, чтобы дать геймеру передышку, позволить ему испытать контраст.

? Значит, не пугать, но погрузить человека в игру и предложить ему остаться «одному в темноте»?
Да, именно так. Оказаться одному в Центральном парке ночью при всем том, что там происходит, – страшно само по себе, так что я не волновался, что пугаться будет нечего. Наоборот, я не хотел, чтобы этого было слишком много, чтобы за ужасами игроки не заметили остального.

? Нас обеспокоила новость, что игра будет состоять из эпизодов. Ведь Alone in the Dark так старается удержать геймера в своем мире, что разбивка на «кусочки» может все испортить. «Вырвать» человека из Центрального парка и посадить на мягкий диван, чтобы тот переключал сценки DVD-пультом, так сказать.
Когда мы решили сделать повествование фрагментарным, нашей целью было не изменить взгляд потребителя на игру, а адаптировать ее для тех, кому такая схема удобна. Те, кто не хочет видеть меню выбора эпизодов, его и не увидят – Alone in the Dark можно пройти традиционным способом. Но при этом позволено нажатием кнопки перенестись к следующему сюжетному отрывку.

? То есть, если мы начнем прохождение, оно не будет прерываться анонсами, вроде «далее в Alone in the Dark»?
Да, мне очень не нравятся спойлеры, поэтому я решил отказаться от подобных вставок.

? Насколько нелинейной окажется игра? Будет ли там один путь от начала до конца или же не обойдется без элементов фриплея?
Сперва все идет по одному сценарию. Но как только вы попадаете в парк, вам решать, что делать. Сюжет достаточно линеен, хотя при этом есть сайдквесты. Игроку по сценарию никогда не потребуется идти в северную часть парка. Если он туда все же заглянет, то будет вознагражден не только красивыми видами.

? А какие будут награды? Achievements?
Нет, это слишком легко. Они, конечно, будут, но ими дело не ограничится. Выяснятся некоторые подробности сюжета; вдобавок вновь придется сражаться с тем, что обитает в парке.

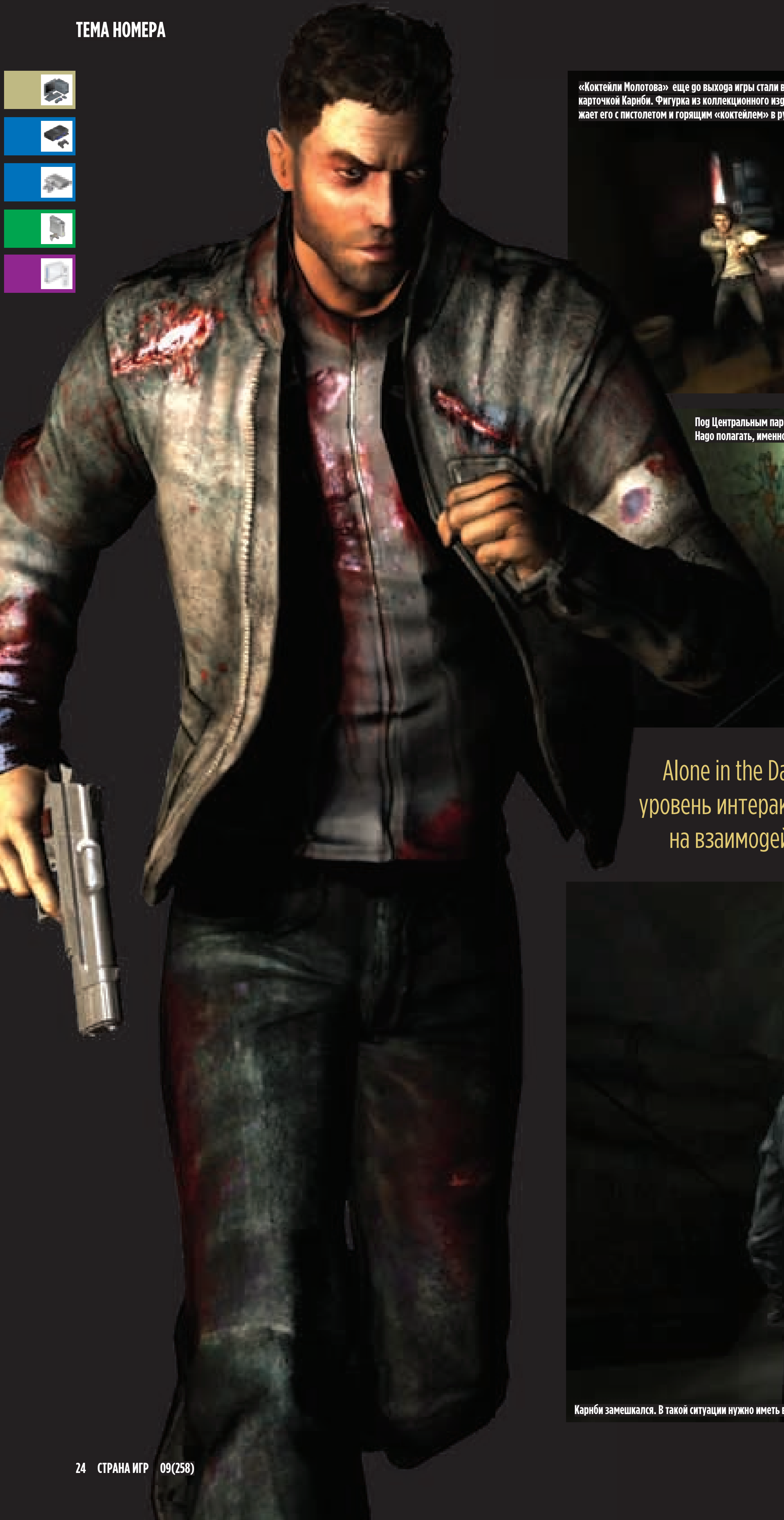
? Будет ли больше одной концовки?
Это хороший вопрос. (Смеется) Может быть.

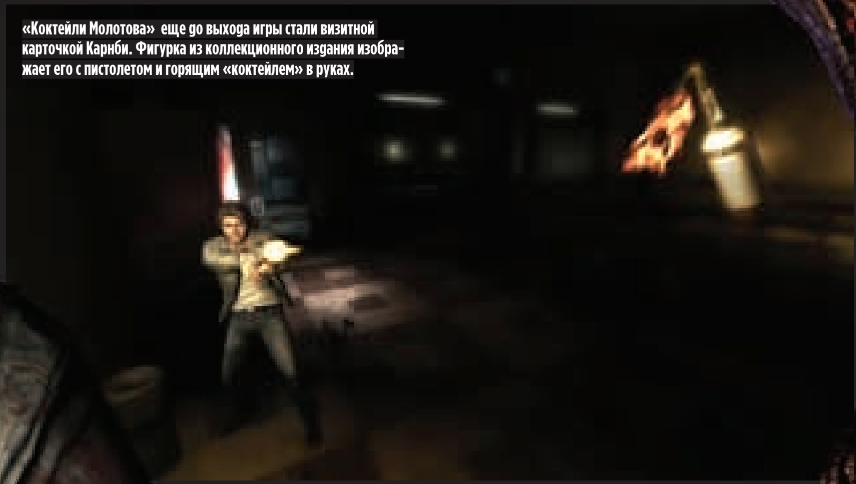
? Вы же из Лиона. Сложно делать игру про Нью-Йорк?
У нас уже имелся опыт воссоздания существующего города в игре, в Test Drive Unlimited. Но, да, нам пришлось посещать Нью-Йорк, много фотографировать, чтобы запечатлеть даже самые мелкие детали. Мы использовали спутниковые снимки парка, так что все, что вы увидите в игре, соответствует реальности с точностью до 50 сантиметров.

? Реализация «правил реального мира» в Alone in the Dark поистине поражает. Но возникает вопрос: а насколько игра будет требовать их применения?
Мы решили не заставлять геймера действовать по заранее определенному алгоритму. Вместо этого мы обучаем его пользоваться всем заложенным в игру и позволяем выбрать вариант, который ему больше нравится. Врагов, скажем, одолеют как пули, так и пламя. Можно использовать зажигалку и аэрозоль или взять любой деревянный объект, сунуть в огонь и отбиваться с его помощью. Лично я вот – подрывник, мне нравится готовиться, делать ловушки. Разлить масло, приманить врага, подождать, пока он встанет на нужное место, и подожечь… Мы хотим, чтобы геймеры сами экспериментировали с тем, что удается сделать в игровом мире, чтобы они исследовали все мелочи, оставленные там нами.

? А можно ли пройти игру, не стреляя вообще?
(Задумчиво) Очень хороший вопрос… Не стреляя слишком много – да.

? Сколько времени нам предстоит провести в Центральном парке?
Если проходить всю игру, не отвлекаясь на сайдквесты, она займет примерно 12 часов. Из них обязательного пребывания в парке – часа четыре. Но нам хотелось бы, чтобы геймеры исследовали парк, потому что он действительно огромен.





«Коктейли Молотова» еще до выхода игры стали визитной карточкой Карнби. Фигурка из коллекционного издания изображает его с пистолетом и горящим «коктейлем» в руках.

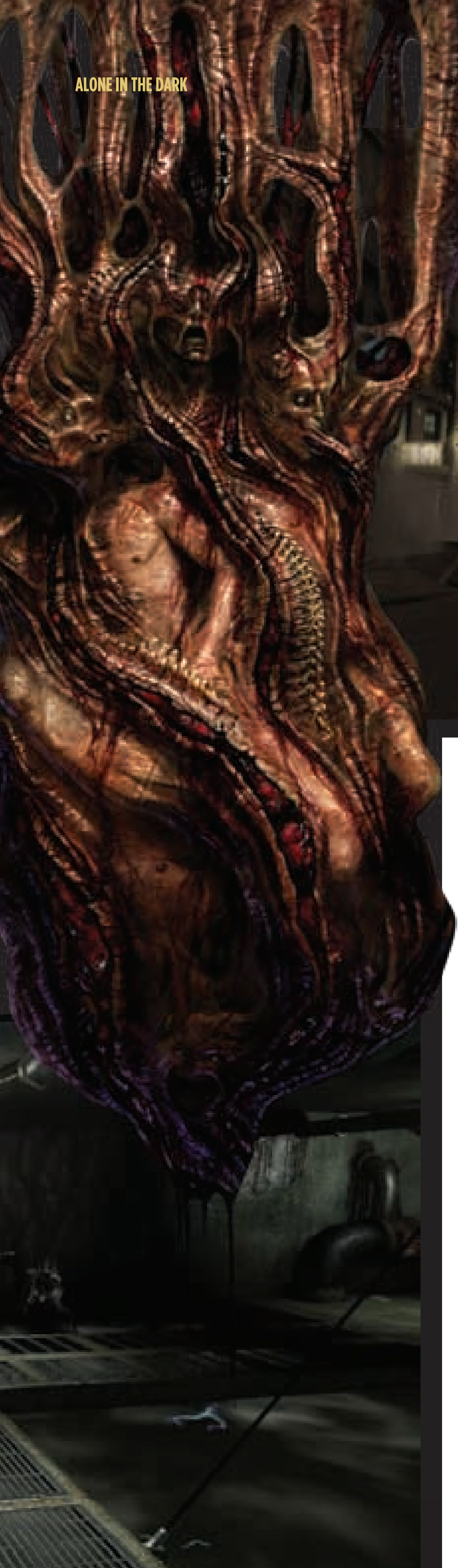


Под Центральным парком проходит лишь одна ветка метро. Надо полагать, именно ее мы посетим в Alone in the Dark.

Alone in the Dark демонстрирует беспрецедентный уровень интерактивности, выстраивая игровой процесс на взаимодействии героя с окружающей средой.



Карнби замешкался. В такой ситуации нужно иметь в руках аэрозоль и зажигалку!





Мы гоняли по 59-й улице в обычном нью-йоркском такси; логотип Test Drive на нем не красовался.

После интервью нам оставалось разве что самолично убедиться, насколько хороша Alone in the Dark. По иронии, доступны были лишь первые два эпизода (из восьми) – то есть, по Центральному парку погулять так и не довелось.

Игру мы начинаем от первого лица. Единственное доступное действие – поморгать глазами, чтобы восстановить зрение. Тюремщики Карнби расспрашивают другого узника, старика по имени Пэддингтон, о каком-то артефакте. Эдвард им уже не нужен; его, беспомощного и растерянного, бандит ведет на крышу – чтобы пустить пулю в лоб.

Но тут появляется нечто. Его нам так и не показывают – оно двигается внутри стен, не показываясь наружу, но оставляя характерные следы. Бандит с криком уносится в темноту; герой бежит. В одном из коридоров он находит зеркало, но не узнает свое отражение. «Кто, черт побери, я такой?»

С этого момента мы вольны перейти к виду от третьего лица. Боев в первом эпизоде нет – но бороться за выживание Карнби придется очень усердно. Спускаться в шахту лифта, выбираться из горящей комнаты, осторожно шагать по крошечному карнизу одного из верхних этажей небоскреба, в то время как обломки стен падают со всех сторон…

Заканчивается же эпизод диалогом Эдварда с тем самым злом, что вырвалось на свободу и устроило кошмарную заварушку. Используя в качестве посредника тело девушки, оно требует вернуть артефакт. Ответ Карнби достаточно дерзок: «Я не знаю, о чем ты говоришь, но в любом случае, иди-ка ты…» Язык у нашего героя хорошо подвешен, ничего не скажешь.

Неудивительно, что во втором эпизоде сразу приходится драться. Противники – хоть и не зомби, а вроде как разумно ведущие себя существа – двигаются все же медленно. Отдубасить врага по голове, схватить тело за ногу да подтащить к горящим обломкам – и дело сделано. Попутно Карнби встречает выжившую девушку и старика Пэддингтона, а затем, раздобыв машину, выезжает на улицу.

Час от часу не легче. Асфальт начинает проваливаться вниз – в бездонную пропасть; Карнби давит на газ. Малейшая ошибка ведет к неминуемой гибели. Хор затягивает Who Am I? – пожалуй, лучшую песню из саундтрека. Объехать вокруг Гранд Арми Плаза, вернуться на 59-ю улицу, перелететь через бездну, увернуться от очередной встречной машины, промчаться между развалинами упавшего прямо на глазах небоскреба, через Коламбус Серкл выйти на восьмую авеню и – о, дьявол! – не вписаться в поворот! Попытка за попыткой – журналисты с интересом наблюдают, обсуждают, болеют, подменяют друг друга у джойстика. Одного занесло на повороте, другой обнаружил баг (версия-то не финальная еще), в третьего врезалась машина, которая ранее никогда здесь не поворачивала… Добрых два часа мы мучили уровень; даже совместными силами его удалось пройти за это время лишь дважды. Но впечатлений-то, впечатлений сколько! Мчаться по 59-й улице разваливающегося на куски Манхэттена под чарующие песни болгарского хора – аттракцион из тех, на которые не жалко тратить деньги.

По пути к выходу меня останавливает портье, тычет пальцем в обложку игры. «Это, – заговорщически шепчет он, показывая на здание, виднеющееся позади героя, – Ритц-Карлтон». Я чуть было не поясняю ему, что в игре его родной отель сотрут с лица земли, но человеколюбие берет верх.

Да, мы видели лишь самое начало. Да, очень многое зависит от того, удачно ли разработчики реализуют фриплей, насколько хороши и разнообразны будут монстры, какие пути изберет сюжет. Но то немногое, что нам довелось испытать, было незабываемым. И произвело куда более глубокое впечатление, чем даже GTA IV. Поэтому творение Eden уже сейчас можно и нужно рекомендовать – чтобы каждый воочию увидел все великолепие первых эпизодов. И мы уверены, что из Alone in the Dark выйдет как минимум отличная игра. А возможно, она установит и новую планку качества, на которую будут ориентироваться грядущие новинки жанра action-adventure. СИ

Умирать играючи

История жанра survival horror

В черном-черном доме на черном-черном чердаке притаился черный-черный сундук. Каждое полнолуние ровно в полночь, когда бледный свет луны коснется черных-черных половиц, сундук распахивается. Потусторонние огоньки начинают плясать по железной обшивке, и ветер слегка колышет страницы спрятанных внутри выпусков «Путеводителя».
Как-то на чердак забрел Константин Говорун, взял в руки один из номеров и читал, рыдая, пока на заре не прокричали петухи. На следующий день он вернулся в редакцию с просветленным лицом и объявил коллегам, что наилучшие спецматериалы – особенно те, которые печатались в пору заката «Путеводителя», – будут дополняться, перерабатываться и вновь публиковаться. Первым таким экспериментом стала статья о survival horror, которую вы прочитаете ниже. В нынешнем номере мы предложим вам ее первую часть – об истоках жанра и наиболее заметных проектах, а в следующем расскажем о не вошедших в этот выпуск примечательных консольных «ужастиках» и современных тенденциях «страшных» игр.


Автор:
Василий Кавайный
vasyakawaii@list.ru


Автор:
Анжелика Кавайная
angelkawaii@list.ru

Негромко ворчит подкрадывающийся зомби, пронзительно кричит баньши, рычит адская гончая – это survival horror. Кровь проступает из стен и тонкими струйками плетет сеть под ногами героя, мерцает портал-дверь в иную реальность, томительно долго выплывает из ниоткуда призрак – это тоже survival horror. Герой беспомощно бьет армейским ножом по гниющей плоти, орда многоруких и многоногих чудищ беснуется на развалинах торгового центра, девушка дрожит от потери крови и пережитого ужаса, торопливо затягивая раны жгутом и глотая таблетку за таблеткой, – и это survival horror. Жанр, определение которого не загоняет в определенные рамки геймплей. Survival horror может быть разным. Важно лишь одно – он обязан пугать геймера по-настоящему. Здесь нет места веселому отстрелу зомби. Здесь предстоит выживать в мире, внезапно превратившемся в ад. Повесть Стивена Кинга «Туман», киношедевры Джорджа Ромеро вплотную примыкают к этому видеоигровому жанру, но у них есть один недостаток – читатель или зритель не может ощутить на своей шкуре, каково это – остаться один на один с монстрами. Геймер – вполне.

ПРЕДТЕЧИ

Первые игры-ужастики появились еще двадцать с лишним лет назад на простейших 8-битных домашних компьютерах. Речь идет прежде всего о текстовых адвенчурах в духе Zork. Классические романы вроде «Дракулы» Брэма Стокера или «Франкенштейна» убедительно описывали злоключения героев и в интерактивном варианте, однако ничего принципиально нового по сравнению с литературными оригиналами не предложили. К сожалению, реализовать что-либо страшное на экране не удавалось вплоть до середины девяностых. Спрайтовые игры могли быть красочными, запоминающимися, интересными, но, увы, чтобы поверить в страдания маленьких плоских человечков, требовалось поднапрячь воображение.



Лавкрафт

Многие разработчики игр жанра survival horror (в основном, конечно, западных) черпали вдохновение в работах Говарда Лавкрафта (1890-1937). Этот замечательный фантаст (один из основателей хоррор-направления), признанный Борхесом одним из крупнейших писателей XX века, на русском языке впервые был издан только в 80-90 годах нашего столетия. За перо взялся в семилетнем возрасте, когда стал сочинять рассказы на основе своих необыкновенно ярких сновидений. Не оставляли они его и в более зрелом возрасте. В школе Лавкрафт увлекся наукой, издавал рукописные журналы по астрономии, математике, химии. Первая художественная публикация – рассказ «Алхимик» в журнале «United Amateur» (1916). Несмотря на влияние Эдгара По, творческая манера Лавкрафта в значительной степени самобытна. Его романы и повести, в основном, представляют собой «мифы о Ктулху» – первобытной расе, населявшей Землю до появления на ней человека. В большинстве произведений писателя герои тем или иным образом сталкиваются с представителями этой расы, дожившими до нашего времени. Некоторые игры разрабатывались непосредственно по мотивам сочинений Лавкрафта – например, Call of Cthulhu: Shadow of the Comet. К сожалению, большая часть более поздних проектов (а их было немало) на данный момент заморожена. Избежать этой участи удалось лишь Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth (PC, PS2, Xbox)

Сериал Clock Tower

Clock Tower стартовала на SNES, затем была продолжена на PlayStation и PlayStation 2. Сюжет весьма оригинален для жанра. Главная героиня – девочка по имени Дженнифер, удочеренная богатой семьей. Достаточно быстро она осознает, что в качестве приемных родителей ей достались настоящие психопаты. Девочка мало что может сделать против врагов, поэтому ей в буквальном смысле слова приходится выживать, прячась от преследователей. И оригинальная игра, и сиквелы продемонстрировали, что стращать геймера, заставляя его убегать и скрываться от монстров, гораздо эффективнее, чем позволять ему бегать с автоматом и расстреливать зомби. Подобный подход исповедовала и игра Forbidden Siren от Sony.



American McGee's Alice

Детище геймдизайнера Американа МакГи вряд ли впишется в термин «survival» (девочка в окровавленном фартучке и с тесаком наперевес сама кого хочешь приструнит). Зато чего-чего, а ужасов в игре – хоть отбавляй.
Из-за травмы маленькая Алиса сошла с ума. Чтобы снова обрести рассудок, ей предстоит прорваться сквозь свою воображаемую Страну Чудес. Задача не из легких – всюду бродят слуги Червонной Королевы, растут токсичные грибы, ползают гигантские муравьи. Чудаковатый Шляпник закидает вас чайными бомбами, а милые на первый взгляд розы попытаются метнуть не один десяток шипов. Но и Алиса не промах – ни одному врагу не устоять перед ее «игрушками» (так она зовет свое оружие).
Для соответствия жанру survival horror в его стандартном варианте (action/adventure) игре не хватает самой малости – элемента квеста. Все приключения Алисы состоят из прыжков через овраги и разборок с недоброжелателями. А жаль, помнится, в сказке Кэрролла девочка была не по годам сообразительна.



Впрочем, нельзя сказать, что разработчики и издатели не пытались сделать серьезные ужастики, используя скромные возможности тогдашних платформ. Одним из наиболее интересных проектов была RPG Sweet Home от Capcom, вышедшая на приставке Famicom (NES на Западе; известна в России как «Денди»). Она основывалась на событиях фильма Suito Homu (1989): группу тинейджеров запирали в классическом доме с призраками. Ни игра, ни кинолента не издавались на Западе, однако их приметили фанаты ужастиков в Стране восходящего солнца. Что особенно важно, Синдзи Миками, создатель сериала Resident Evil, указывает на Sweet Home как на основной источник своего вдохновения. Считается, что само название Resident Evil он позаимствовал из записки, с которой могли ознакомиться те, кто проходил Sweet Home, – в ней речь идет о «house of residing evil».

ОДИН В ПОЛЕ – ВОИН

Родоначальницей жанра Survival Horror считается Alone in The Dark (PC) от Infogrames 1993 года. Именно в ней была воплощена концепция, которая послужила каноном для survival horror в последующие семь-восемь лет. Речь идет и о сочетании элементов жанров action и adventure в одной игре (это основа геймплея), и об использовании одновременно 2D- и 3D-графики (задний план и персонажи соответственно) , что добавляет происходящему на экране кинематографичности. Последнее принципиально важно – ведь такое техническое решение позволяет делать весьма красивые и подробные декорации с различными точками обзора. Для каждой комнаты (если речь идет об особняке с монстрами, по которому бродит герой, как чаще всего бывает) дизайнеры подбирают наиболее зрелищное место расположения камеры; при этом полностью трехмерный герой передвигается по заранее отрендеренному заднему плану плавно и весьма естественно.
Конечно, в самой первой Alone in the Dark с графикой было не настолько хорошо, чтобы у зрителя мурашки по коже бегали. Бруно Боннелл, Фредерик Рейнел и Дидье Чанфрей представили общественности прототип будущих шедевров: полигональные модели еще не обзавелись текстурами, но идея выглядела заманчиво. Первый выпуск по большей части предлагал решать пазлы, при этом их содержание, равно как и сюжет, было навеяно работами писателя Лавкрафта – известного специалиста по ужастикам. От лица одного из двух героев (мужчина и женщина) геймер пытался выбраться из пустынного особняка, черпая подсказки из многочисленных дневников и записок. Alone in the Dark тепло приняли геймеры и пресса, так что авторы тут же принялись за сиквел. К сожалению, создать успешный сериал им не удалось. Не сойдясь во мнениях насчет продолжения Alone in the Dark, команда разделилась – часть сотрудни-



Сериал D

Компания Warp добилась известности среди геймеров в 1995 году, выпустив на нескольких платформах (включая и PC) приключенческую игру под названием D. Просто D. В ней дебютировало любимое детище Кендзи Эно (руководитель Warp и по совместительству композитор) – виртуальная блондинка по имени Лаура. Она засветилась позже в Enemy Zero на Sega Saturn, а затем – в D2 на Dreamcast. Все игры от Warp отличаются тем, что большей частью состоят из качественных CG-роликов; собственно геймплей никогда не был их сильной стороной. Первая игра сериала смахивает на Myst с незначительными экшн-элементами, вторая – типичный клон Resident Evil. D2 запомнилась геймерам прежде всего объемом. Это единственная игра на Dreamcast, занимающая четыре GD-ROM (каждый, напомню, объемом в 1.2 Гбайт), – попробуйте себе представить, сколько там уместилось видео. Подобно The 7th Guest и Phantasmagoria представительниц D весьма интересно смотреть: даже вне видеороликов камера плавно движется вокруг героини и подбирает интересные углы обзора. К сожалению, у D не нашлось наследников; по крайней мере, тех, что вышли бы на Западе, а не в одной лишь Японии.



ков основала собственную студию Adeline Software (Little Big Adventure, Toy Commander), а оставшиеся подготовили новый ужастик по личному разумению. В нем акцент был сделан не на загадки и сюжет, а на экшн. В результате игра оказалась излишне сложной и тем самым отпугнула поклонников первой части. В третьей части, вышедшей в 1995 году, экшн и логические загадки удачно чередовались, однако устаревший графический движок испортил дело. Сериал заглох, и флагманом ужастиков стал Resident Evil. Идею Alone in the Dark развила разве что команда Psygnosis, создавшая два проекта под общим названием Ecstatica. Оба внешне весьма походили на детище Infogrames, хотя странное сочетание ужастика и комедии производило совсем другое впечатление. Наконец, спустя много лет все же появился настоящий сиквел – Alone in the Dark: The New Nightmare. О самом же свежем «одиночестве в темноте» – том, что еще пока не оказалось на прилавках, – вы прочитаете (или уже прочитали) в этом выпуске «СИ».

Несмотря на успех Alone in the Dark, ужастики на PC тех лет как один готовились по лекалам обычных квестов, без экшн-элементов, которые сделали детище Infogrames столь уникальным. За счет отказа от них, впрочем, удавалось уделять больше внимания сюжету, приближая игры к интерактивной литературе. Вместо того чтобы пугать геймеров действием, разработчики создавали нужное настроение текстом, тщательно отрисованными задними планами и зловещими звуками. Этот подход оправдывал себя – ведь в начале 90-х квесты пользовались большой популярностью, во многом – благодаря впечатляющей подборке представительниц жанра от Sierra. King's Quest, Police Quest и Leisure Suit Larry до сих пор остаются в памяти геймеров и дизайнеров как неповторимые шедевры. Успех Alone in the Dark лишь указал разработчикам квестов на новую, неизбитую тему, ничуть не повлияв на их представление о геймплее. Они по-прежнему не давали игрокам свободно перемещаться по миру, взамен предлагая набор «экранов» – статичных кусочков, на которые делилась игра. Иногда, например в знаменитых The 7th Guest и Phantasmagoria, активно использовались видеофрагменты, в других случаях – как в Gabriel Knight: Sins of the Fathers и I Have No Mouth and I Must Scream – стандартные для квестов плоские бэкграунды. Это совсем нельзя занести в минусы вышеуказанных проектов – в конце концов, тот же The 7th Guest стал настоящим феноменом – продажи в два миллиона копий, возросший троекратно спрос на устройства чтения CD-ROM, повышенное внимание со стороны прессы и телевидения.

АХТУНГ! БИОЛОГИЧЕСКАЯ УГРОЗА!

Впрочем, ни Alone in the Dark, ни ранние квесты в стиле хоррор на PC не считались образцами жанра survival horror. Впер-

Curse: The Eye of Isis

В основе сюжета survival horror всегда лежит какая-то тайна. Или проклятие. Или, как в случае с Curse, тайна проклятой статуи. Игрок остается один на один со священным древнеегипетским заклятием, оживляющим не только мертвецов, но и вселяющим свои силы в любой предмет интерьера. Единственное, что герой может противопоставить темным силам, – это пистолет и собственная эрудиция. Кстати, трудилась над Curse студия Dreamcatcher, выпустившая очень удачный survival horror – Obscure.



Феноменальный успех Resident Evil привлек к новинке внимание борцов за нравственность – были попытки изъять игру из продажи.

вые он был представлен публике в 1996 году, когда Capcom выпустила игру BioHazard для PS One (на Западе их-за проблем с торговой маркой ее пришлось переименовать в Resident Evil). Отряд спецназовцев, спасаясь от ужасного монстра, закрылся в пустынном особняке только для того, чтобы оказаться в еще большей опасности. Думаю, почти все читатели знают в общих чертах сюжет игры, слышали о T-вирусе, превращающем живых или мертвых людей в ужасных зомби, и о корпорации Umbrella. Но мало кто помнит, что на одном из экранов загрузки во время игры можно было обнаружить фразу «Enter the world of survival horror…» – именно она и дала название новому жанру. А родился он потому, что немало студий попытались повторить успех Capcom – сделать страшный action/adventure с действительно интересным сюжетом, весьма ограниченным набором оружия и тесными комнатами и подземельями, где от монстров никуда не сбежать. Феноменальный успех Resident Evil привлек к новинке внимание борцов за нравственность – были попытки изъять ее из продажи по причине излишней жестокости. За счет «дурной» славы торговля пошла даже бойче, и в результате Capcom перенесла удачное творение на Saturn и PC. Впрочем, свежие выпуски доставались прежде всего PlayStation, и сериал стал одним из ключей к успеху Sony на новом для нее рынке игровых приставок. Покупатели расхватывали консоли, чтобы в числе первых узнавать о махинациях Umbrella. Формально Resident Evil была весьма похожа на Alone in the Dark – здесь также были статичные задние планы с любовно подобранными углами обзора камеры. Дешевые, казалось бы, трюки, вроде выскакивающего из-за угла зомби, выглядели весьма впечатляюще, ибо каждая сцена такого рода была идеально подготовлена сочетанием правильных музыки и видеоряда. Так, Capcom использовала концепцию Alone in the Dark на качественно новом уровне. Еще одним из важных отличий Resident Evil и ее клонов от Alone in the Dark стал отказ от собственно «alone in the dark», то есть ситуации, когда герой остается наедине с монстрами. В большинстве игр жанра survival horror персонаж либо работает в команде, либо время от времени натыкается на помощников Помимо подражательниц Resident Evil, на консолях и PC начали выходить ужастики, не относившиеся ни к жанру action/adventure, ни к чистым adventure. Быстрое развитие технологий сняло многие ограничения, от которых страдали игры в начале десятилетия. Упадок продаж квестов также сыграл свою роль – разработчики решились на эксперименты. Два проекта отлично демонстрируют тенденции тех лет – Realms of the Haunting и Blood. Первая – революционная игра, в которой совмещены живое видео, шутер от первого лица и сложные пазлы. Вторая – клон Duke Nukem 3D, один из многих

Nocturne

Тридцатые годы прошлого века. США страдает от засилия черной чумы. Только одной организации известны настоящие причины эпидемии – Spookhouse. Она была основана в 1902 году Теодором Рузвельтом, дабы бороться с силами тьмы, нависшей над миром. Ваше имя – Stranger, вы являетесь тайным агентом, чья задача – бороться с потусторонними силами, скрывая их существование от простых граждан. Игра по достоинству считалась одним из самых страшных survival horror'ов своего времени. Потрясающие озвучка, графика и дизайн персонажей этому только способствовали. Использовалась перспектива от третьего лица, как в Resident Evil. Схожа была и концепция игрового процесса – сочетание action и adventure (с перевесом, однако, в сторону первого элемента).

FPS на движке Build, где вместо инопланетян мы видим монстров из фильмов. С тех пор horror-тема перестала быть уделом квесто-подобных проектов, однако обогнать по популярности собственно survival horror новичкам не удалось. Есть некоторые исключения – сериалы Blood Omen и Legacy of Kain. О наиболее заметных «ужастиках, но не survival horror» того времени, вы прочтете в отдельных врезках.

Сериал Resident Evil достаточно быстро обосновался на PC. Все три первые игры – Resident Evil, Resident Evil 2, and Resident Evil 3: Nemesis – портировались на компьютер примерно год спустя после релиза на PS one. Стоит отметить, что ни одна из этих версий не добилась столь же впечатляющего успеха, что и на родной платформе, по самым разным причинам, однако все внесли свой вклад в популяризацию Resident Evil в частности и жанра survival horror в целом. Кроме того, именно они продемонстрировали разработчикам и издателям PC-игр жизнеспособность концепции Alone in the Dark – ведь после релиза второй и третьей частей она оказалась под большим вопросом.

Творение Capcom также на деле доказало, что геймерам интересны проекты, где смешиваются сразу несколько жанров – никогда ранее гибрид action и adventure не был столь хорош. После релиза Resident Evil стало модно указывать в пресс-релизах проектов кроссжанровость как одно из достоинств.

ТРЕХМЕРНЫЙ ТУМАН НАСТУПАЕТ

Концепция «3D-модели плюс 2D-бэкграунды» просуществовала на PC и, в особенности, консолях достаточно долго – ее использовали игры вроде Resident Evil, Ecstatica, Vampire Countdown и многие другие; одним из последних примеров служил сериал Onimusha вплоть до второй части. Пожалуй, первым полностью трехмерным проектом жанра стал Overblood (PlayStation, 1997), а окончательно оформилось новое направление с релизом Silent Hill в 2000 году.

Проект издательства Konami и студии Team Silent преобразил уже приевшуюся формулу. Silent Hill следует скорее назвать психологическим триллером, нежели банальным ужастиком (хотя и дешевые трюки, вроде выскаки-



Blair Witch

Какие только легенды не ходили вокруг поместья Блэр! Про него писали книги, снимали кино. В 2000-м году была выпущена трилогия игр, основанных на самых кровавых событиях, связанных с Блэром.

Первой (и самой удачной) стала Blair Witch Volume 1: Rustin Parr. В 1941-м году под влиянием «таинственных голосов» Растин Парр украл и зверски убил семерых детей. Расследовать это дело доверили Элспет Холидэй (до этого засветившейся в игре Nocturne). Ее задача: исследовать Баркитвилль и прилегающие окрестности, чтобы выяснить, что побудило Парра совершить кровавое преступление. Игра отличалась интересными головоломками и потрясающе мрачной атмосферой.

Продолжение трилогии (Blair Witch Volume 2: The Legend of Coffin Rock) вышло ровно через месяц. События разворачивались вокруг проклятого леса Black Hills, где в свое время пропали многие деревенские жители.

Заключительная часть игры, Blair Witch Volume 3: The Elly Kedward Tale, оказалась, пожалуй, самой неудачной. Во многом благодаря графическому движку Nocturne, который ко времени выхода трилогии успел порядком устареть. К тому же, в игре напрочь исчезли головоломки и логические задачи, что превратило третью часть Blair Witch в банальный экшн.



вающих из-за угла монстров, сохранились). Густой туман и тусклое освещение были придуманы и для того, чтобы сократить дальность прорисовки трехмерных объектов и чтобы создать нужную атмосферу. Тему страха перед невидимым противником, затаившимся где-то впереди, позднее развила Tecmo в сериале Fatal Frame. В Silent Hill же разработчики впервые обратились к внутреннему миру персонажей – вместо бравых полицейских и солдат с шаблонными эмоциями мы получили обычных, но зато бесконечно сложных людей со своими страхами и неврозами – их геймер способен понять, увидеть в них собственное отражение или же отражение знакомых людей. За них он, наконец, может переживать – а для ужастика это принципиально важно. С Silent Hill владельцам PC повезло – вторая, третья и четвертая игры сериала или портировались на компьютер, или же изначально разрабатывались для нескольких платформ сразу.

ЖИЗНЕННЫЕ ИСТОРИИ

Еще один интересный ход, позволяющий добиться успеха, – объявить, что в основе проекта лежат реальные события. Это касается и сериала Blair Witch, и киноленты The Texas Chainsaw Massacre. В видеоиграх же впервые активно такой прием применила Tecmo, выпустившая в 2002 году Zero для PS2 (она Fatal Frame в США и Project Zero в Европе). В анонсе сообщалось, что геймеров ждут приключения девочки, которая отправилась в дом с привидениями искать пропавшего брата. Ничего особенно, вроде бы. Правда, оружия не предполагалось – девочка отбивалась от призраков камерой (сфотографировали гада – он и отстал). В результате Fatal Frame оказалась весьма атмосферной игрой, сравнимой по накалу страстей с Silent Hill, но предлагающей совершенной другой стиль – в духе фильма The Ring и лучших его клонов. А на десерт геймеров ждала пометка в мануале: дескать, сюжет основывается на реальных событиях. Ни больше ни меньше.

Макото Сибата, продюсер Fatal Frame, заявил, что дом с привидениями на самом деле существует в окрестностях Токио. Особняк Химуро якобы стал местом нескольких убийств, и крики призраков мучают соседей и поныне. Легенда гласит, что в здании спрятан таинственный талисман, но все храбрецы, отправившиеся на его поиски, погибли ужасной смертью. Некоторые из посетителей якобы сфотографировали окно, из которого выглядывает призрак девочки. Это и подало разработчикам идею превратить камеру в оружие против бесплотных духов.

Сибата использовал при сочинении сюжета Fatal Frame и историю особняка Химуро, и другую древнюю японскую легенду о двух влюбленных, которые принадлежали к разным социальным слоям и совершили самоубийство, чтобы соединиться хотя бы в смерти. Что касается места расположения особняка, то фанаты ищут его и поныне, делясь фотографиями и догадками на интернет-сайтах. Некоторые утверждают, что были там, не предъявляя, однако, весомых доказательств. Есть мнение, что особняк Химуро не существует вовсе, другие считают, что он находится на частной территории и доступ туда попросту закрыт. В любом случае шумиха сильно подстегнула интерес к игре и, как следствие, ее продажи, а также усилила впечатление от геймплея.

СВЕЖАЯ КРОВЬ

К 2005 году survival horror стараниями разработчиков превратились в набор клише – особенно наглядно это продемонстрировала неудачная четвертая часть Silent Hill. В ужастиках накопилось слишком много домов-с-монстрами. Стал притчей во языцех и Resident Evil с его T-вирусом и бесконечными зомби, и Silent Hill с «альтернативными» версиями уровней. Жанр просто обязан был выйти на новый уровень, иначе его ждала бесславная участь квестов, которые он в свое время перерос. И это произошло. Синдзи Миками, создатель сериа-

Bad Mojo

Геймдизайнеры прекрасно понимают, что человек – не единственное существо, которому приходится бороться за свое существование. Например, жизнь таракана –один сплошной survival horror. Всюду препятствия в виде окурков и грязных тарелок, а «соседи по квартире» (гигантские пауки, крысы и аквариумные рыбки) то и дело норовят откусить у одну из шести лапок.

Как позже выясняется, главный герой игры – не простое насекомое. Это доктор Сэммс – ученый, известный своими разработками в области травли тараканов. Чтобы обрести человеческий облик, ему предстоит прочесать вдоль и поперек свою квартиру, попутно решая различные головоломки. Он сможет вдоволь полюбоваться такими чудесами микромира, как заплесневелый кусок хлеба или дохлая крыса, а также побывать в собственной пепельнице и мусорном ведре.

Игра, которую смело можно назвать «кошмаром домохозяйки», оказалась настолько популярна, что спустя восемь лет после первого релиза была переиздана компанией Got Game.





The Suffering

Эта игра стала одним из символов возвращения Midway в мир громких релизов и больших продаж. Оставаясь во многом клоном Resident Evil (впрочем, в той же степени, в которой любой FPS – клон Doom или Quake), она удачно нашла свою нишу в жанре: рассказывает об ужасах, творящихся в американской тюрьме. Главный герой – заключенный по имени Торк – насмотрится вдоволь и на съеденных злобными тварями охранников, и на погибших собратьев по тюремной робе. Главный герой и сам не просто человек – он умеет превращаться в страшное чудище и нападать на врагов в таком облике. Увы, продолжение, Suffering: The Ties That Bind, оказалось менее удачным, чем оригинал.



Legacy of Kain и Blood Omen

После ошеломляющего успеха жанра survival horror, среди разработчиков пошла мода на игры с мрачным сюжетом. Legacy of Kain – яркий пример того, как история одного вампира обросла огромным количеством подробностей и превратилась в настоящую horror-эпопею. Кстати, большую часть поклонников Legacy of Kain привлекает именно сложная сюжетная линия, из рамок которой не выбилась ни одна представительница сериала.
Первая часть – Blood Omen: Legacy of Kain еще худо-бедно смахивала на adventure (герою приходилось решать головоломки и в нужный момент перевоплощаться в волка или стаю летучих мышей). Следующие игры были уже чистыми боевиками. Вампиру Кейну была посвящена линейка Blood Omen, а душесосу-полудемону Разиэлю – Soul Reaver. Два года назад их свели друг с другом в Legacy of Kain: Defiance. Естественно, ни один из вышеперечисленных проектов к survival horror прямого отношения не имеет. Хотя бы потому, что сам геймер управляет именно монстром, который убивает всех налево и направо, а не слабым человеком, спасающимся от чудища.



Ожившие мертвецы были хороши лишь во времена статичных бэкграундов и медлительных героев. Сейчас это уже не очень модно.

ла Resident Evil, в четвертом выпуске отказался от практически всего наследия первых игр, перенеся действие на открытые пространства, местами напоминающие скорее о Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Другой подход избрали Sega со своей Deep Fear, Jaleco с Carrier и Ubisoft с Cold Fear, выбрав морскую тематику (хотя огромный корабль с множеством отсеков и кают во многом напоминает те самые дома с привидениями). Кроме того, Resident Evil 4 отказался и от зомби в качестве врагов, и от классического управления. Дело в том, что ожившие мертвецы были хороши лишь во времена статичных бэкграундов и медлительных героев. В той же Silent Hill 3 практически от всех монстров легко убежать, не вступая в бой. Будущее ужастиков, как представлялось тогда, за быстрыми и умными чудищами, от которых сложно спастись не только в узких коридорах, но и на равнине, не только с ржавым ножом в руках, но и с гранатометом наперевес. Нервы геймеров крепли, росли и требования к играм.

УЖАСЫ ГРЯДУЩЕГО

Во втором выпуске нашего спецматериала мы непременно вспомним и Eternal Darkness с ее системой «вменяемости» персонажа, и мультяшный сериал ужастиков Fear Effect, и Parasite Eve, гибрид консольной RPG и survival horror, и два выпуска Resident Evil: Outbreak. А заодно взглянем на то, что творится с жанром в наши дни. СИ

В РАЗРАБОТКЕ



В этом разделе мы рассказываем об играх, которые еще только находятся в разработке. В каждой статье указана предполагаемая дата поступления в продажу – если она, конечно, известна. Учтите, что выход игры может быть отложен издателем, а некоторые проекты и вовсе закрываются, так и не увидев свет. О таких случаях мы обязательно сообщим вам в «Новостях».

Наши источники информации – это не только официальные пресс-релизы компаний, скриншоты и видеоролики. Обычно мы запрашиваем у разработчиков дополнительную информацию, берем у них интервью, а в идеале – получаем эксклюзивные демоверсии игр, которых нет в открытом доступе в Интернете. И все же помните, что на момент написания статьи об игре, находящейся в разработке, нам не доступен ее финальный вариант. Поэтому мы не можем с уверенностью судить о том, насколько интересной она в итоге окажется. Например, если мы видели демоверсию, в которую вошли один-два хороших уровня, логично предположить, что и остальные будут не хуже. Однако мы не застрахованы и от того, что они окажутся скучными и однообразными. Напротив, многие ошибки и недочеты ранних вариантов игры могут быть позже исправлены. Поэтому финальная оценка игре выносится только в рецензиях.

ТИПЫ МАТЕРИАЛОВ «В РАЗРАБОТКЕ»

Хит?!
В эту рубрику попадают только самые перспективные игры, и о каждой из них мы рассказываем абсолютно все, что знаем. Обычно такая статья занимает четыре-пять страниц и эффектно оформлена.

Репортаж
Часто наш журнал приглашают на масштабные презентации новых проектов. По мотивам наиболее полезных и интересных поездок мы пишем репортажи с фотографиями, мини-интервью, дорожными впечатлениями и, конечно, информацией об увиденных играх.

Демотест
Рассказ о впечатлениях от закрытой (то есть, которая доступна только прессе) демоверсии обычной игры, либо открытого тестирования новой MMORPG. И в том, и в другом случае мы изучаем все доступные уровни от начала до конца.

Спец
Любая статья об играх в разработке, которая не укладывается в рамки вышеприведенных форматов, называется «спецматериалом». Например, это может быть спецматериал о всех RPG, которые должны увидеть свет ближайшей осенью.

В разработке
Классическая статья рубрики «в разработке» пишется обычно после краткого знакомства с игрой на презентации, по мотивам впечатлений от японской версии или же со слов разработчиков. За ней может последовать «демотест», либо даже «хит?!», если игра будет этого достойна.

Галерея
Подборка наиболее зрелищных и характерных скриншотов из игр, находящихся в разработке. Публикуются только свежие.

Интервью
Бывает так, что лучше поставить прямую речь создателей игры, чем пересказывать их слова. Мы задаем вопросы разработчикам об их новом детище, получаем от них развернутые ответы и публикуем их дословно.

Тема номера
Главным материалом номера может быть рассказ как об уже вышедшей игре, так и о находящейся в разработке. В любом случае он ставится в начале номера, сразу после раздела «Новости».




ОТЛИЧНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ
БЕСПРОВОДНОЙ КОНТРОЛЛЕР SIXAXIS™
+
ИГРА ДЛЯ PLAYSTATION 3
СПЕЦИАЛЬНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ
Беспроводной контроллер SIXAXIS + игра для PLAYSTATION 3 в комплекте!
SIXAXIS™ Wireless Controller
Беспроводной контроллер SIXAXIS™ + Игра для PLAYSTATION 3 в комплекте
SIXAXIS
PLAYSTATION 3
RESISTANCE FALL OF MAN
WARHAWK
Комплект также доступен с этими играми
2690р.
УЖЕ В ПРОДАЖЕ — В МАГАЗИНАХ «СОЮЗ»
www.playstation.ru
www.soyuz.ru
PLAYSTATION 3
СОЮЗ
РЕКЛАМА



THQ Gamers’ Day

Автор:
Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru

В этом году игровым издателям полюбилась идея мини-E3 – встреч, на которые зовут журналистов из наиболее важных для компаний специализированных изданий. Каждая такая встреча посвящена презентации свежих проектов: тех, что вот-вот поступят в продажу и тех, что пока еще находятся в разработке. Главная идея – показать, чем компания сильна, на что она делает ставку в грядущей борьбе за геймерское уважение и кошельки. Сейчас, когда я пишу этот репортаж, корреспонденты «СИ» уже отметились на презентации Midway и готовятся поехать в гости к Sierra. Мне же выпало в начале апреля отправиться в Сан-Франциско – на THQ Gamers’ Day.

Нынешняя подборка новинок THQ перекликается с прошлогодней линейкой. В 2007 году издательство опубликовало мультиплатформенную игру по мотивам «Рататуя», в этом – вновь трудится над проектом по лицензии от Pixar (Wall-E для PS3, Xbox 360, PC, Wii, PS2, DS и PSP). Конана из одноименного экшна от третьего лица сменил на боевом посту всадник Война из Darksiders: Wrath of War. Гонки на мотоциклах передали эстафету гонкам на «багги» (Baja для Xbox 360 и PS3). Как и ожидалось, обзавелся свежим выпуском рестлинг WWE SmackDown vs. Raw. Инопланетяне же открывают новый сезон охоты на «мерзких людишек» в Destroy All Humans! Path of the Furon (PS3, Xbox 360). Впрочем, главную ставку THQ сейчас делает на две игры: Red Faction: Guerilla (хоть она и появится еще не скоро) и Saints Row 2. А теперь о самом запомнившемся – поподробнее.



Red Faction: Guerilla



Разработчик:	Volition
Платформа:	PC, PS3, Xbox 360
Дата выхода:	2009 год

«И на Марсе будут яблони цвести!» – обещала популярная песня тех времен, когда каждый третий, если не второй советский мальчишка мечтал стать космонавтом. А вот шутер от первого лица Red Faction, вышедший на PS2 гораздо позднее, в 2001 году, нарисовал куда более мрачную картину. «Алая планета» в XXII веке служит гигантским рудником – межзвездной Аляской, которой завладела могущественная корпорация. Наивные подростки записываются в шахтеры, надеясь сколотить состояние, но на деле обрекают себя на рабский труд в нечеловеческих условиях. Разве что за воздух, в отличие от марсианских обитателей из фильма «Вспомнить все», им платить не приходится. Кто-то копает не разгибаясь, а кто-то (в том числе главный герой) присоединяется к местным бунтовщикам из подпольной «Красной Фракции», чтобы показать проклятым капиталистам, на что способен разъяренный горняк. Пусть и в рамках жестко заданного сценария. Продолжение пополнило копилку отсылок к «Вспомнить все» новыми подробностями: шахтера сменил «совершенный солдат» из элитного подразделения. Сперва спецназовцы верой и правдой служили корпорации, но революционный дух оказался той еще заразой, и бывшие каратели превратились в заправских подпольщиков.

Но те, кто изображал Солида Снейка в стерильно обезличенных коридорах первой Red Faction, пробивал стены выстрелами из rail launcher и слышал вопли солдат в духе «Не стреляй, у меня кончились патроны!», прекрасно знают: главное в сериале – вовсе не шпионские страсти, а возможность разрушать декорации с пользой для прохождения. Так и тянет написать – «все декорации», но нет – самовольно разнести корпоративные гнездовья, умело понатыкав взрывчатку, не позволялось. «И не надо! – настаивали разработчики Call of Duty 4 еще летом прошлого года. – Если позволить игрокам сровнять с землей что угодно, это может серьезно испортить геймплей!» И добавляли, что обеспечивать GTA-подобные миры разрушаемыми ландшафтами нужно крайне продуманно и осторожно.

Студия Volition взялась проверить аргумент на прочность: Red Faction: Guerilla, не в пример предшественницам, обещает сменить покатушки по сюжетным рельсам на свободные рысканья по суровому марсианскому миру. Который станет еще суровей после того, как главный герой займется уничтожением зданий и заборов. А вид от третьего лица позволит игрокам налюбоваться на летящие во все стороны обломки бетона и штукатурки. Схлопотать куском арматуры по героическому лбу, увы, не выйдет. «Какие миссии выполнять, кого поддерживать, – мы оставляем решение вам» – с горящими глазами



рассказывали создатели во время презентации играбельной демоверсии. На экране гигантский робот вгрызался в типовой барак точно в шоколадку. Вспомнив о перестрелках в Resident Evil 4, я решила от коллег по индустрии не отставать и опробовать новинку самолично. Пара минут – и мой боец с кувалдой наперевес бежит по дружественному поселению, а полы его шинели (да, никаких скафандров!) развеваются так энергично, будто вентилятор является обязательным элементом экипировки. Происходящее напоминает оживший комикс: в этом я убеждаюсь, как только с одного удара проламываю кувалдой дыру в стене и выбегаю на дорогу. Бестелесный голос по радио призывает всех сочувствующих прийти на выручку шахтерам, которых солдаты из Earth Defense Force поймали и под конвоем везут на допрос. Человеколюбие проигрывает любопытству; я возвращаюсь на базу, чтобы опробовать кувалду в мирных условиях. Прошел мимо слесарь – огреть его по темечку, стоит здание – пробить себе проход, железный ящик попался – и на нем испытать оружие! Машины ударам не поддавались, здания не разваливались, пока герой не уничтожал несущие стены, от ящиков отскакивали крышки, гражданские гибли, но – о чудо! – их знакомые по-прежнему относились ко мне по-человечески, не разбегались в стороны, а радиособеседник не спешил объявлять меня корпоративным прихвостнем. Возможно, для этого пришлось бы истребить всю базу или основательно завалить миссию? Немедленного возмездия за невыполненное задание также не последовало.

За соседней консолью коллеги вовсю исследовали возможности satchel charge, расположив бомбы с таймером по четырем углам здания и затем подорвав их на расстоянии. Крыша осела, а коллеги отыскали еще одно оригинальное применение кувалде – попытались вскопать марсианскую почву. Та не вскапывалась, хотя еще в первой Red Faction после ракет в земле оставались кратеры (пусть и не всегда).

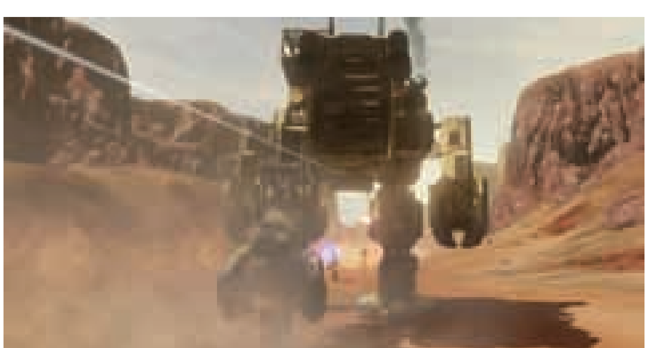
Из доступных машин поблизости оказались лишь грузовики; проломить автомобилем забор или стену барака так же просто, как и кувалдой. Горняцкая техника сработана на славу – от первого столкновения не разваливается и колеса не теряет.

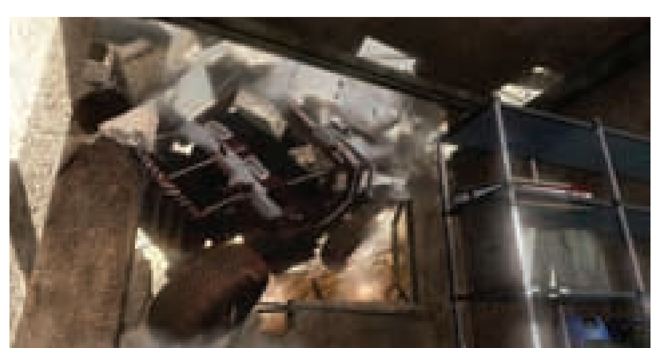
Из дополнительного оружия в демоверсии засветились снайперская винтовка и противотанковый гранатомет. Патроны к винтовке (как и ракеты) сами собой не восполняются, но герой умеет автоматически собирать трофеи – вернее, складывается впечатление, что обоймы сами то и дело прыгают в его карманы, когда он спешит мимо поверженных противников.

Зато пока враги еще живы, одолеть их влегкую не выходит. Вернее, впечатление у меня сложилось двойственное: то неприятели бросаются врассыпную, прячутся за зданиями и всячески стараются отравить герою жизнь, а то ведут себя точно зеленые новобранцы – кидаются прямиком под пули (вполне возможно, что это всего-навсего огрех демоверсии). Без карикатурных удираний с воплями и тут не обошлось. Возвращаются ли поганцы обратно, понять сложно: в пылу боя за всеми не уследишь.

Мультиплеер будет поддерживать до 16 человек одновременно, причем в Volition обещают предусмотреть миссии, в которых высокая разрушаемость декораций сыграет важную роль.

Когда, вернувшись, я взахлеб рассказывала нашему консольному редактору, Артему Шорохову, о гигантских роботах и оседающих в облаке пыли бараках, он напомнил мне о шутере Black, который создатели не стеснялись называть «gun porn». Окажется ли вся Red Faction Guerilla откровенной одой разрушению, пока неясно, но то, что мне удалось увидеть, производит самое благоприятное впечатление. Интересно, в подарочное издание вложат миниатюрную кувалду?










Saints Row 2



Разработчик:	Volition
Платформа:	PS3, Xbox 360
Дата выхода:	26 августа 2008 года (США)

Как-то Грег Донован, продюсер Saints Row 2, заявил в интервью: «Баги в сиквеле непременно будут!» Сетевая общественность немедленно всполошилась. Когда разработчики свое детище нахваливают – это дело привычное, но когда ругают еще до выхода – кто не насторожится? С тех пор Доновану приходится на встречах с журналистами пояснять – дескать, он попросту имел в виду, что безупречных игр не бывает.

Отвоевывать аудиторию у GTA IV вторая Saints Row собирается при помощи двух козырей: нарочитой гротескности происходящего на экране и кооперативного режима. Местный генератор персонажей штампует героев, которые выглядят угловатыми манекенами рядом, скажем, с джонами шепардами из Mass Effect, зато на количество заготовок для моделей создатели не поскупились. Настройке поддается все: от типа фигуры до походки и способов выражать презрение или одобрение без слов. Не все жесты доступны с самого начала: некоторые откроются лишь по мере прохождения. Наращивать подопечному «пивное брюшко» не запрещала и оригинальная Saints Row, но сиквел вдобавок искореняет половое неравенство: отныне разрешено играть за женщин. Пока я создавала итальянскую матрону, мои коллеги успели моментально состарить и вновь омолодить виртуальную красавицу, а затем превратить ее из мускулистой амазонки-мулатки в скелетоподобную негритянку. Как выяснится впоследствии, старушка приживется в городке Stillwater ничуть не хуже крутобедрых девиц; более того, когда такой «божий одуванчик» лупцует дорожным знаком подбежавшего молодца, зрелище выходит на редкость комичное.

Родившись на свет, персонаж оказывается в личном бандитском прибежище. Выглядит оно сперва крайне бедно, но как только вас зауважают окрестные братаны, появятся средства и на кожаные диваны, и белый рояль, и шест, который тут же – на радость подельникам – облюбует стриптизерша. Очками доверия (respect points), по словам Донована, героя премируют за особую ловкость в бою и при угоне машин, расправы над другими бандами и чрезмерную жестокость. К примеру, когда по нему открывают стрельбу, он может воспользоваться случайным прохожим как живым щитом. А затем самолично с ним поквитаться – свернуть шею или выстрелить в голову. Интересно, что в ситуации с заложником разные NPC ведут себя по-разному: стражи правопорядка палить по невинной жертве не решаются, зато бандиты угрызений совести не испытывают.

«Раньше вы упоминали, что SR2 будет довольно мрачной по сравнению с предшественницей. Но пока ее не сравнить по виду со, скажем, нуарными детективами. Где обещанная безрадостность?» – спрашиваю я продюсера, посматривая на экраны за его спиной. На одном синеволосая дамочка в розовых штанах с легкостью швыряет ящики в неприятелей, на другом упитанный крепыш исполняет победный (и довольно скабрезный) танец над поверженным полицейским. «Мы прежде всего имели в виду сюжет, – поясняет Донован. – Герой знает, что кто-то его предал, он горит желанием отомстить, так что все куда серьезней, чем раньше». Тем временем барышня спускается в по-настоящему неприглядную канализацию: Stillwater разросся как вширь, так и вглубь (создатели уверяют, на 45% по сравнению с оригиналом). Водятся ли крокодилы в местной подземке, я разглядеть не успела: игравший за даму журналист решил опробовать еще одно нововведение – полеты. Ему достается ярко-рыжий биплан. Хотя за реализмом Saints Row 2 не гонится, биплан, тем не менее, вчистую срисован с «боинговского» Stearman – учебного самолета, выпущенного после Первой мировой. Разве что пулеметов на той модели не было, а в игре – по понятным причинам – они есть. Облететь разрешается хоть весь город, но при попытке выбраться за его пределы биплан натыкается на прозрачную красную стену.

А в хваленом кооперативном режиме, как выяснилось, пока нет splitscreen. Появится ли он в дальнейшем – тайна за корпоративными печатями. Но если миссии и впрямь будут такими разнообразными, как клянутся в Volition, а забавы старушек-бандиток не приедятся на пятом часу, Saints Row 2, возможно, и отвлечет кого-то из поклонников фриплея от лощеной GTA IV.









Darksiders: Wrath of War

Разработчик:	Vigil
Платформа:	Xbox 360, PS3
Дата выхода:	2008 год

Откровение Иоанна Богослова, возможно, один из наиболее часто цитируемых библейских текстов. Образы Апокалипсиса запечатлены на картинах и гравюрах, оживают на страницах книг, в фильмах и песнях. Конец света пугает наших современников не меньше, чем людей средневековья – и сейчас в пещере под Пензой остаются затворники из числа тех, кто еще в ноябре 2007 года укрылся там в надежде переждать гибель рода человеческого. «Это же фанатики! – скажете вы. – Мало ли кому что в голову взбредет!» Тем не менее, попытки истолковать пророчество или обрисовать собственное видение того, что последует за крахом земной цивилизации, не прекращаются. В THQ решили не следовать примеру Fallout и «Безумного Макса»: главная роль в action/adventure Darksiders отведена Войне, одному из четырех легендарных всадников Апокалипсиса. Играбельную версию на Gamer's Day не привезли, зато показали ролик с отрывками из геймплея.

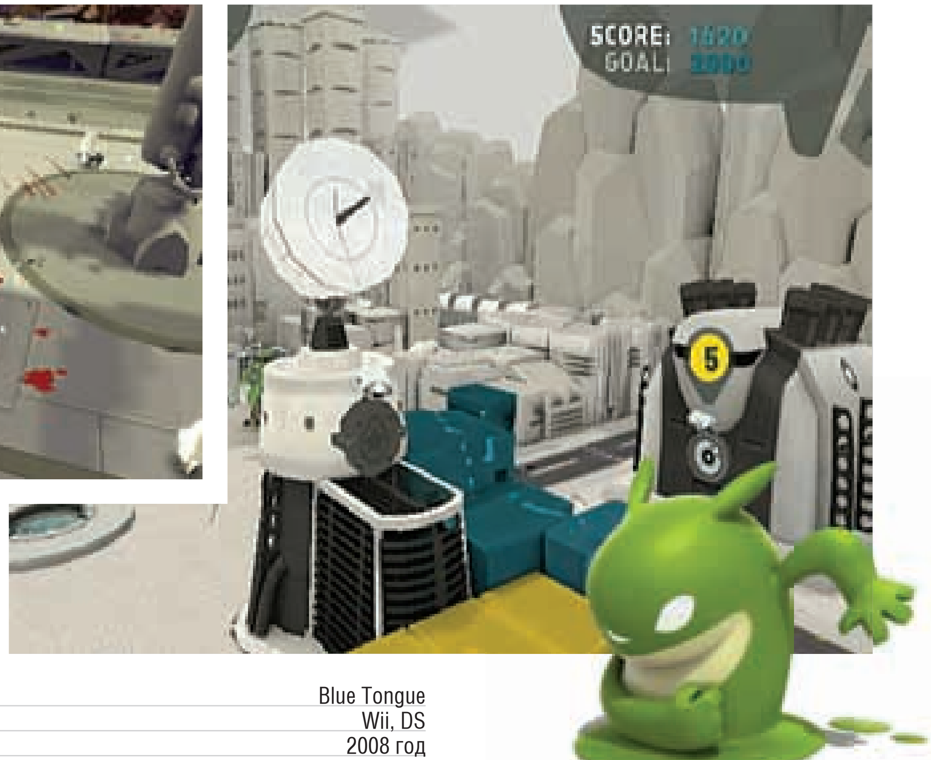
За дизайн персонажей отвечает известный комиксист Джо Мадуэйра, который и ангелов, и демонов представил техногенными созданиями в духе Warhammer 40K. Уговаривали его, как оказалось, недолго: с THQ Мадуэйра сотрудничал и раньше. Конец света, по сюжету Darksiders, наступает незапланированно, и когда силы небесные начинают разбираться в произошедшем, то объявляют козлом отпущения Войну. Тот же, в свою очередь, пытается восстановить честное имя и – в лучших традициях боевиков – выяснить, кто же его подставил. В отличие от авторов Saints Row 2, создатели не обещают, что игра выйдет мрачной: напротив, гигантские соборы, полуразрушенные небоскребы и огненные ямы пока смотрятся поживей, чем декорации Hellgate: London.

В тандеме «экшн и адвенчура» главенствовать будут всевозможные головоломки. Разработчики специально уточнили, что на разнообразные ребусы не поскупились, хотя тот, что демонстрировался в ролике, весьма походил на задачки из God of War: герой ухватился за каменный блок и затем швырнул его, чтобы перебраться через пылающую пропасть. «А как насчет паззлов, учитывающих физику?» – поинтересовалась я, но прямого ответа не получила. Дескать, упражнений на сообразительность будет много, а какие именно – еще увидите. Боевая система намеренно упрощена, но Войне разрешат подбирать все, что плохо лежит (куски арматуры, например), и задействовать в схватках. Враги пользуются теми же привилегиями и так же любят пошвыряться бесхозными предметами. Где-то на полпути к всаднику вернется конь, который обучен собственным спецприемам. Нам показали, как Война верхом на скакуне пытается одолеть песчаного червяка, и пояснили: попасть в пустыню, где обретается монстр, удастся и на своих двоих, но сразиться с ним на равных – лишь оказавшись в седле.

Не все создания на полуразрушенной Земле мечтают расправиться с героем или отобедать им. Ангелы и демоны заняты сведением счетов и то и дело самозабвенно бьются поблизости, пока Война решает очередной ребус. Совсем избежать схваток с ними не удастся: кто-нибудь из небесного или адского воинства всенепременно подкараулит нас среди городских развалин.

В деморолике Darksiders выглядит ярко, но слова о незатейливой боевой системе настораживают: неужто мы увидим прошлогоднюю Conan, но с еще меньшим количеством приемов?! На счастье разработчиков, новинке не придется тягаться с God of War III. Дата релиза той пока не объявлена, а Война прибудет на Xbox 360 и PS3 еще до конца этого года, так что конкурировать ему предстоит лишь с Кратосом из второй части. Посмотрим, окажутся ли головоломки достаточно интересными, чтобы компенсировать нехватку сложных комбо-ударов и выделить Darksiders среди прочих «слэшеров».





de Blob

Разработчик: Blue Tongue
Платформа: Wii, DS
Дата выхода: 2008 год

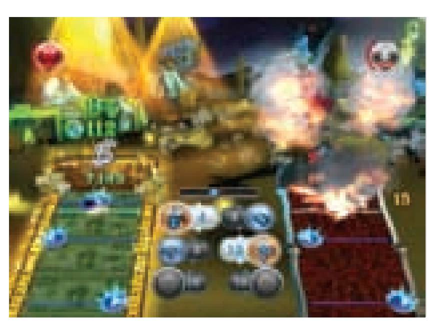
Jet Set Radio без скейтбордистских трюков – такое впечатление производит de Blob, платформер о похождениях живчика-колобка, который самоотверженно отвоевывает родной город у зловещей корпорации INKT. Его главное оружие – яркие краски, его главный враг – унылые серые тона. PC-версия вышла еще в прошлом году, но за пределы Штатов не выбралась. А сейчас de Blob разрабатывается в версиях для Wii и DS. На Gamer's Day показывали лишь вариант, заточенный под «нунчак» и Wiimote. Громкая музыка в зале начисто заглушила собственный саундтрек демоверсии, помешав оценить и качество мелодий, и несколько важных особенностей игры. Как поведал представитель студии Blue Tongue, разработчики позаимствовали у ритм-симуляторов, вроде Patapon, идею тесно связать то, что геймеры увидят на экране, с тем, что они услышат. В начале каждого уровня нас будет приветствовать абсолютная тишина, но когда колобок запрыгает по серым улицам и домам, разбрызгивая краску с каждым приземлением, зазвучит мелодия. Разным цветам соответствует свой набор инструментов, и чем резвей герой заскачет по стенам, тем бодрей будет музыка. Пока за попадание в такт особых наград не дают, но в Blue Tongue вовсю трудятся над придумыванием поощрений для игроков с хорошим чувством ритма.

Минималистская «мультяшная» графика смотрится на Wii предсказуемо хорошо. Сперва мне показали сюжетный режим. Залить первую же площадь краской не составило труда – пара деревьев, незатейливые домики. Игра между тем услужливо подсказывала, что за каждую размалеванную стену я набираю очки и вот-вот, когда накоплю нужную сумму, смогу пройти через ворота дальше. Кроме того, попутно меня обучали смешиванию цветов: если красный колобок потопчется на желтой «краскозаправке», то станет оранжевым. В дальнейшем задания, как пообещал демонстратор версии, будут усложняться. Разрастутся вширь и ввысь дома, заполнятся строениями улицы, в городах появятся ручьи и озера (попав в воду, колобок облезает и становится серым), а враги начнут активно нападать. Один из дополнительных режимов посвящен как раз освоению уровней, доверху набитых недругами из INKT. Предусмотрен и мультиплеер на четверых (со split-screen). Задача игроков в нем – закрасить больше монохромных поверхностей, чем соперники, так что изобилие сложных построек – и впрямь то, чего de Blob сейчас не хватает и что очень бы хотелось увидеть в будущем.

Battle of the Bands

Разработчик: Planet Moon
Платформа: Wii
Дата выхода: 23 мая 2008 года





Battle of the Bands – попытка THQ окучить делянку музыкальных симуляторов и в то же время сделать что-то не слишком похожее на уже существующие игры. При этом как ни старается Battle of the Bands рядиться под новинку, все равно выходит Guitar Hero, да еще и без гитары-контроллера. Посудите сами – нам предлагают выбрать себе ансамбль и помериться силами с группой, которая играет музыку другого стиля. Скажем, попытаться забороть «кантри» испанскими народными мелодиями. Перед схваткой участники назначают себе «удары». Различаются они количеством нот, которые необходимо правильно сыграть. Например, есть у нас в запасе трехнотный «спешал». Значит, на каждой третьей правильной ноте будет загораться значок, подтверждающий, что если и это препятствие будет взято, меткий снаряд подпортит вражеское представление. Предусмотрены и дуэли: одна сторона стреляет, другой позволено изредка защищаться при помощи кнопки «B» на Wiimote. Мелодия же меняется в зависимости от того, кто выигрывает. Побеждает «кантри» – композицию начнут играть на банджо. Побеждают «рокеры» – гитарные рифы станут изобильней. Хоть геймплей переворота в жанре и не совершает, выглядят ансамбли достаточно потешно: наравне с «готами» соревнуются… римские легионеры! СИ

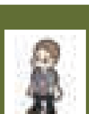


THE CHRONICLES OF NARNIA: PRINCE CASPIAN

Сказка о том, как Принц Нарнийский и четверка английских детей убивали захватчиков.

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC, PS2, PS3, Xbox 360, Wii, DS
- **ЖАНР:** action-adventure.third-person.fantasy
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Disney Interactive
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** Snowball Interactive
- **РАЗРАБОТЧИК:** Traveller's Tales
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2
- **ДАТА ВЫХОДА:** 20 июня 2008 года (Европа)
- **ОНЛАЙН:** http://www.ttgames.com



Автор: Сергей «TD» Цилюрик td@gameland.ru

Графство Чешир, что в северо-западной Англии, дало миру нескольких известных футболистов и музыкантов, но на слуху у всех оказалось в первую очередь благодаря Льюису Кэрроллу, увековечившему его название в имени одного из своих самых известных персонажей. А где-то в Чешире приютился городок Натсфорд. Маленький – двадцати тысяч жителей не наберется даже. Туристам там делать особо нечего, а вот игровым журналистам – еще как. Ведь именно в Натсфорде располагается офис Traveller's Tales, той самой компании, что в 1996-м году создала Sonic 3D и гениальную Toy Story, а недавно – успешную дилогию LEGO Star Wars. Поводом для нашего визита к Traveller's Tales послужил готовящийся к выходу проект по мотивам второго фильма «Хроник Нарнии».

Детской киноленте – детская игра. Если в 90-е годы типичным жанром для продуктов «по лицензии» был платформер, то ныне это – action-adventure. Взять персонажей фильма, насочинять соответствующие декорации; адаптировать уровни под битвы и головоломки, раздать героям индивидуальные способности – вот стандартный рецепт приготовления таких сопутствующих произведений. Он лег в основу игры по мотивам «Льва, ведьмы и платяного шкафа», и им же воспользовались авторы «Принца Каспиана». Для подростков, что посетили сказочную страну в первой части «Хроник», прошел год; в самой же Нарнии с тех пор утекло немало лет – аж 1300. И ее за это время успели покорить завоеватели из соседнего государства – тельмаринцы. Говорящие животные и прочие волшебные существа были объявлены вне закона, изгнаны и со временем забыты. Через много столетий после падения Нарнии принц Каспиан, законный наследник престола, узурпированного его коварным дядей Миразом, встречает мифических созданий, и они присягают ему на верность. Чтобы спасти страну от тирании Мираза, принц трубит в Магический Рог, призывая Питера, Сьюзен, Эдмунда и Люси назад в волшебный мир.

За счет подобной завязки в сиквеле разрастается список играбельных персонажей. В команде уже не только четверо детей, но и принц Каспиан, и орда самых разных волшебных существ – каждый со своими уникальными способностями. Как раз на своевременном и уместном применении этих способностей и строится геймплей.

Второе заметное отличие от предыдущего выпуска – в том, что разработчики «Принца Каспиана» не просто следуют киноверсии, но и пытаются дополнить ее. Первый уровень посвящен войне, в которой пала Нарния, и связывает воедино нынешнюю и предыдущую части сериала. Действие его разворачивается в замке Кэр-Паравел, что был домом для четверки царственных детей. Огромная армия тельмаринцев осаждает твердыню, и четверо бойцов – минотавр, гном, фавн и кентавр – стараются защитить последний оплот







Нарнии. Все, конечно, тщетно – но им удается спасти Волшебный Рог, который в далеком будущем приведет подмогу принцу Каспиану.

В Кэр-Паравеле мы побывали сами. Первое, что сразу бросилось в глаза, – до назойливости обильные бонусы, которые резко контрастируют с достаточно красивым замком. Ощущение сопричастности важному историческому моменту, прямо сказать, пропало сразу – его сменило типично «манчкинское» желание собрать все, что светится. Узенький проход? Выбираем гнома, проползаем, дергаем за рычаг – что-то да откроется. Несколько бонусов на крепостной стене? Минотавр подсаживает фавна, тот забирается наверх, и мы собираем все подряд.

Центральный дворик замка – своеобразный хаб, откуда можно начинать любую из миссий. Одна из них, например, состояла в защите стены замка, и в ней был очень важен лучник-фавн. Другая же разыгрывалась за главными вратами, на поле, где армия Нарнии столкнулась с тельмаринцами. Здесь уже нашей надеждой и опорой стал массивный минотавр, который и сам в ближнем бою на все руки мастер, и способен оседлать союзников-великанов. Лишь командуя гигантами, можно выполнить задание – разрушить вражеские катапульты. Управление оказалось действительно простым и интуитивным – недаром же «Принц Каспиан» делается для детей, которым совершенно не хочется разбираться в тонкостях интерфейса.

Второй уровень повторяет фабулу фильма – четверка Певенси, древние короли и королевы, прибывают к руинам замка. Им нужно, помогая друг другу, раздобыть оружие, отлично сохранившееся даже спустя тысячу лет. На примере этого уровня нам демонстрировали, насколько лучше стал AI напарника. Особенно запомнился момент, когда неподконтрольный нам персонаж самостоятельно подобрал лежащий на земле факел – за такую смекалку грех не похвалить.

AI, однако, никто не навязывает – второй игрок (ваш товарищ, ваш партнер, живой человек) всегда может занять его место. И мы готовы биться о заклад, что вдвоем проходить игру будет куда веселей. Создатели игры («Принца Каспиана»), впрочем, считают иначе – читайте интервью с ними на следующей странице!



Вглядитесь в эти глаза! Скоро этого несчастного тельмаринца хладнокровно убьют… дети.

Отдельно стоит упомянуть версию игры для DS. Она разрабатывается студией-новичком Fall Line, расположенной в Солт-Лейк-Сити. Примечательна жанровая принадлежность проекта: больше всего он напоминает… JRPG. И посвящен, в отличие от версии для «больших» консолей, по большей части приключениям самого принца Каспиана. Как можно видеть на скриншотах, Нарния предстает перед нами в пререндеренных декорациях. Бои же полностью трехмерны и проходят по схеме ATB, уже хорошо зарекомендовавшей себя в той же Final Fantasy. В сражениях вовсю используются возможности DS. Так, чтобы удар был сильнее, нужно выполнить соответствующее оружию действие на тачскрине. Например, обвести кинжалом указанную линию, сдвинуть множество мечей в центральную точку экрана или молотом пробить ряд движущихся блоков. Возможно, со временем это надоедает, но для нас подобная модификация хорошо знакомой боевки стала приятным сюрпризом. Играбельных персонажей в портативном «Принце Каспиане» тоже больше – за два десятка. В схватках, как водится, участвуют одновременно только трое. В целом же Prince Caspian на DS – как глоток свежего воздуха в череде неприметных «младших братьев» игр по лицензии. Надеемся, что такой эксперимент не останется счастливым исключением из общего правила.

ИНТЕРВЬЮ: АРТУР ПАРСОНС И САМАНТА ПАРКЕР

Артур Парсонс (ведущий дизайнер)

Саманта Паркер (продюсер)

? Игра заявлена для всех популярных платформ, кроме PSP. Да и первая часть также обошла PSP стороной. Почему такая дискриминация?

СП: У нашей студии, занимающейся разработкой проектов для DS, достаточно большой опыт. А людей, имеющих навыки работы с PSP, у нас нет. Но, опять же, загвоздка еще и в дизайне самой игры: если бы мы попытались перенести то, что выпускаем на next-gen консолях, на PSP, у нас бы вышла совершенно другая «Нарния». «Разбавленная», так сказать. Так что… возможно, в следующий раз.

АП: Да, это было бы нелегко. Поскольку в качестве основных платформ для разработки у нас использовались X360 и PS3, пришлось бы очень сильно урезать «карманный» вариант.

? В таком случае, что насчет переноса игры с X360 и PS3 на Wii и PS2?

АП: Это намного легче. Главная загвоздка с current-gen консолями – в том, что они не так много могут обрабатывать из-за процессора, и у них недостаточно памяти для больших пространств и сценок. Поэтому мы берем next-gen версии уровней и сценок и урезаем их, подгоняя для приставок нынешнего поколения. Мы добились, чтобы не только декорации оставались прежними, но и AI, и игровая физика не пострадали при переносе на более слабые платформы. Так что ограничения по большей части касаются масштабов происходящего. У нас ведь достаточный опыт работы с более старыми консолями, и наш движок для PS2 настолько хорош, что позволяет творить потрясающие вещи.

? А как обстоят дела с Wii? Наверняка же управление специально подгонялось под возможности контроллера?

АП: Да, «Принц Каспиан» на Wii по большей части управляется жестами. Есть движения для ударов, для подбора и выброса предметов, для поворота рычагов… Мы действительно хорошо в это вложились; лично я, пожалуй, предпочту играть на Wii, потому что за счет интерактивности приключения становятся гораздо веселей.

? А как используются кнопки? Не могли же вы все действия повесить на жесты.

АП: Здесь нам помог опыт с LEGO Star Wars. Мы выяснили, что хоть людям и нравятся подобные вещи, стоит все же предложить альтернативный вариант. Когда я участвую в битвах, то не хочу по пять часов кряду размахивать пультом. Поэтому, если мне нравится использовать жесты – пожалуйста. Если нет – то же самое можно сделать и кнопками.

СП: Да, я всегда устаю, когда много верчу пультом (смеется).

? К слову об усталости: ближе к концу первой части экшн возобладал над адвенчурой. А вы говорите, что «Принц Каспиан» еще более богат сражениями!

АП: Да, прямо как фильм. Мы перенесли оттуда ключевые битвы, да и не только: драться придется часто. Вместе с тем, мы постарались разнообразить прохождение: перемежаем схватки уровнями, которые надо будет исследовать, решать головоломки. Мы хотели, чтобы игроки не уставали от стычек, а, наоборот, ждали их с нетерпением.

СП: К тому же, сами битвы достаточно разные. Есть эпические сражения огромных масштабов, есть последовательности боев, где нужно отбиваться от нескольких групп врагов подряд, есть дуэли. По сравнению с «Львом, колдуньей и волшебным шкафом» разнообразия куда больше.

? Но можно ли сказать, что адвенчурных уровней стало меньше, чем экшновых?

СП: Я считаю, что они просто более перемешаны. В первой части сюжет обязывал к тому, что пол-игры следовали головоломки, а под конец шли бои. А здесь мы начинаем с большого сражения, потом идут руины – огромный адвенчурный уровень с обилием головоломок, затем – первый уровень в замке Мираза, где важна стелс-тактика. А далее все идет не так, и вновь возобновляется экшн, но уже вперемешку с головоломками, которые нужно решить, чтобы перейти к следующему этапу битвы.

? Так насколько долгой будет игра?

АП: Ой, это сложный вопрос. В первой «Нарнии» было 15 уровней, а «Принц Каспиан» вдвое – как минимум! – больше, причем не по количеству миссий, а по продолжительности каждой из них.

СП: В общем, самое меньшее –10-12 часов, как докладывают тестеры.

? То есть, если я буду играть, чтобы посмотреть концовку, то уложусь в 10 часов?

СП: Опытные геймеры, конечно, сумеют добраться до финала быстрее. Но в «Принце Каспиане» очень много сценок, заставок; есть фриплей, бонусные миссии и секреты. Фокус-группа показывает, что дети, запустив игру, интересуются именно тем, что в ней удается сделать: «Ой, смотри, там ключик! А там яблоко, пойдем возьмем! А эти ящики можно разбить!» А мы им: «Вообще-то у вас задание есть…» (смеется)

АП: Да, они просто веселятся. Пробуют, что сработает.

? А какого плана будут секреты?

АП: Мы введем поощрения за исследование мира игры. Обычно в команду входит около шести персонажей, у каждого – свои способности, и геймеру предстоит продумать, как с помощью этих способностей открыть ту или иную дверь или добраться в определенное место. И всегда его будет ждать награда.

? Награды, надо понимать, – это новая экипировка для героев?

АП: Да, это или всяческие бонусы.

«LEGO Star Wars понравилась опытным геймерам, хотя мы создавали ее с расчетом на детей»

? А что насчет achievements на Xbox 360?

АП: Обычное прохождение принесет около 400 очков. Все остальные добываются как раз за счет исследования игрового мира, поиска секретных сундуков и предметов, а также использования способностей героев. Например, есть achievement, который выдается за усыпление определенного количества врагов.

? И насчет масштабных сражений – раз они столь важны для «Принца Каспиана», как же их удастся реализовать в DS-варианте?

СП: На DS будет совершенно другая игра. Мы решили даже не пытаться имитировать версии для Xbox 360, PS3 и PC, чтобы не сесть в лужу. Грандиозных сражений в «карманном» варианте не обещаем, но простых битв – предостаточно.

? Кооперативное прохождение – основная составляющая геймплея. Насколько ему уступает одиночный режим?

АП: Неважно, сколько участников наберется. Без напарников играть очень весело; при игре вдвоем опыт будет чуть иным, но прохождение скучней не станет. Так вы работаете вместе, а в одиночном режиме – на пару с AI.

? А будет ли кооператив в PC-версии?

СП: Да, один игрок – на клавиатуре, другой – на контроллере. Без контроллера не получится.

? Считаете ли вы, что дети – целевая аудитория игр Traveller's Tales?

СП: Да, пожалуй, ядро нашей аудитории составляют более молодые геймеры. Traveller's Tales никогда не делали продуктов для «хардкорщиков». Но в случае с LEGO Star Wars игра понравилась и взрослым, опытным геймерам, хотя мы создавали ее с расчетом на детей.

? Будет ли в «Принце Каспиане» выбор уровня сложности?

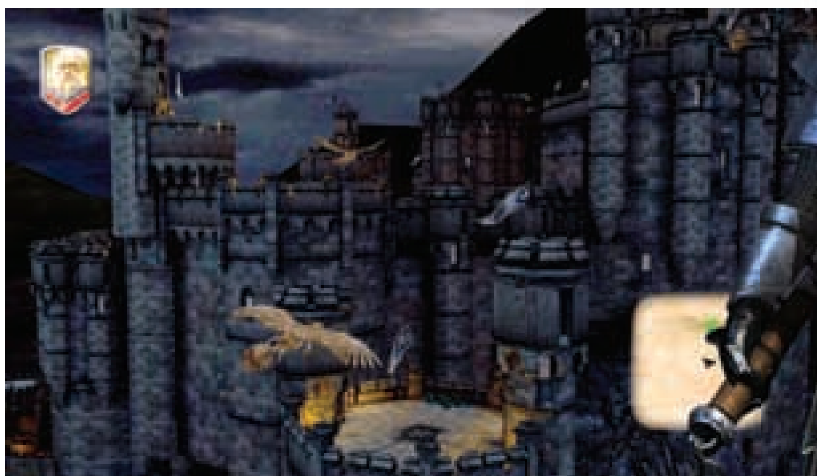
АП: С точки зрения дизайнера, самое трудное – добиться баланса. Потому что играть может и шестилетний ребенок, для которого все впервой, и двадцатишестилетний геймер-хардкорщик. Мы должны были убедиться, что пройти «Каспиана» удастся даже детям. Но ветераны не должны чувствовать, что им все дается слишком легко. Поэтому сложность игры динамическая: если у вас все выходит с трудом, вам автоматически облегчат жизнь, и наоборот, подбросят испытаний, если все идет без сучка, без задоринки. Ключ нашего успеха в том, что мы делаем проекты для детей, мы делаем их веселыми, и это качество ощущается геймерами всех возрастов. LEGO Star Wars была рассчитана на шестилетних. Но люди, которым по тридцать, сорок лет, полюбили ее – им тоже было весело наблюдать за приключениями героев. И мы поступаем так же с «Принцем Каспианом» – она не для шестилетних, конечно, но все равно для нашей, более юной, аудитории.

? И последний вопрос: планируете ли вы создать следующую игру по мотивам «Хроник Нарнии»?

АП: (смеется) Ну, это уже вопрос не к нам. Мы-то были бы рады, но нами теперь владеет Warner Bros. Мы больше не независимы, так что решение примут уже в WB. Но, конечно, нас с Disney связывает очень многое – и «Нарния», и Toy Story, и Finding Nemo – все очень, очень удачные игры. Так что… кто знает? СИ



Дизайн тельмаринцев навеян рыцарской модой XII-XIV веков.





Разработчики «Принца Каспиана» сумели не просто сделать игру по фильму, но и дополнить его.



Первый игрок управляет быстрым кентавром, раскидывающим врагов налево и направо. Но лишь минотавр, находящийся под контролем второго игрока, может оседлать гигантов и завершить миссию.



• 42 внедорожных соревнования в восьми регионах России.

• 4 дисциплины по реальным правилам: Джип-триал, Трофи-рейд, Джип-Спринт, Ориентирование.

• 39 автомобилей УАЗ: внедорожники в оригинальной заводской комплектации для самостоятельного тюнинга, автомобили специальных служб и эксклюзивные "прокаченные" прототипы.

• Реалистичная система тюнинга: передние и задние бампера, багажники, шноркели, защита фар и стекол, расширители арок, пороги, силовой каркас, огромный выбор резины от 31" до 38", десятки литых и кованых дисков, комплекты для боди-лифта и лифта подвески, дополнительный свет, чип-тюнинг двигателя и многое-многое другое.

• На всех трассах: реки и болота, ямы и канавы, грязевые ванны и колеи, завалы из камней и бревен, прочие "радости".

• Все необходимое для покорения виртуального бездорожья: лебедки, компрессоры, GPS приемники, пониженная передача, хабы, блокировки и многое другое.





Все подробности на сайте


ПОЛНЫЙ ПРИВОД 2
HUMMER
EXTREME EDITION
• 15 современных автомобилей General Motors: HUMMER, Cadillac, Chevrolet, Saab и GMC. Все машины созданы по реальным чертежам.
• 5 прославленных американских пикапов: Chevrolet Avalanche, Chevrolet Colorado, Chevrolet Silverado, GMC Canyon и GMC Sierra.
• 2 международных чемпионата, 76 трасс в пяти реалистично воссозданных уголках земли: Крым, штат Невада, Исландия, озеро Мичиган и Египет.
• Весь спектр внедорожных препятствий, десятки тюнинг комплектов, сотни запчастей и многое другое.
• Интерактивный мир: агрессивные соперники, смена времени суток, влияние погодных условий на сложность прохождения трассы и так далее.
www.4x4game.ru
ИГРЫ ПОЛНОСТЬЮ СОВМЕСТИМЫ!
Установив "Полный привод 2: УАЗ" и "Полный привод 2: HUMMER. Extreme Edition", можно воспользоваться преимуществами обоих проектов и получить дополнительные возможности. Среди них - совместимость трасс: УАЗ сможет отправиться в путешествие по всему миру, а прославленные американские джипы будут покорять российское бездорожье.
1С фирма «1С»
ASE avalon style entertainment

Самые ожидаемые PC-эксклю

Берясь за эту статью, мы планировали написать внушительный материал и обстоятельно рассказать хотя бы о десятке значимых PC-эксклюзивов, которые выйдут в этом году. Однако, когда начали «копать», выяснилось, что практически все громкие проекты давно уже прописались на консолях нынешнего поколения и даже, казалось бы, такая сугубо компьютерная RTS, как Red Alert 3, выйдет и на Xbox 360, и на PlayStation 3. Что уж говорить о Far Cry 2, Spore, Mirror's Edge и других. Чтобы насладиться этими играми, вовсе не обязательно бежать в магазин за новой видеокартой, покупать современный процессор и устанавливать последнюю модель материнской платы. С какой стороны ни посмотри, но война компьютеров и приставок, о которой так много говорили в начале XXI века, навсегда уходит в прошлое, и сегодня практически все яркие игры выходят, и на консолях и на персоналках. И даже отечественные разработчики не от хорошей жизни выбирают PC как единственную платформу для своих проектов. Хороших игр российской выделки немало, однако в этот материал мы их включать не стали, о них расскажем в подробном репортаже с КРИ, припасенном для следующего номера.

В итоге тщательного отбора мы оставили в списке ровно пять крупнокалиберных проектов, выходящих в этом году исключительно на PC. Это те пять игр, ради которых, по нашему глубокому убеждению, можно на время оторваться от своей ненаглядной консоли, вспомнить, что компьютер – это не просто пишущая машинка, провести тотальный апгрейд, а на оставшиеся деньги приобрести вожделенный диск (а в одном из случаев – и сэкономить их). Пять игр, о которых вы прочтете на ближайших страницах, можно смело помечать как «обязательные к приобретению» не только для тех, кто играет лишь на PC, но и для прожженных консольщиков. Итак – мы начинаем.



Автор:
Степан Чечулин
chechulin@gameland.ru

ЗИВЫ 2008 года



Немаловажный момент – контент игры будет постоянно меняться в зависимости от пожеланий игроков.

ЭКСКЛЮЗИВ

Battlefield Heroes

Разработчик:	EA Digital Illusions/Creative Entertainment
Издатель:	Electronic Arts
Дата выхода:	лето 2008 года
Онлайн:	www.battlefield-heroes.com

Нынче, господа, многопользовательские экшны с серьезным лицом не в почете. Сравните, например, аудиторию «серьезной» Frontlines: Fuel of War и веселой, мультяшной, легкой в освоении Team Fortress 2 – будете приятно удивлены. Так что неудивительно, что в EA затеяли забавные эксперименты со своей главной серией многопользовательских экшнов – Battlefield. Сегодня там создается не только полноценное сюжетное ответвление Battlefield: Bad Company, но и развеселая Battlefield Heroes. По своей сути это будет такой несерьезный Battlefield 1942. Здесь мы тоже будем вести сражения за ключевые точки, кататься на технике, зарабатывать звания и новую амуницию. Но главное в том, что Battlefield Heroes позиционируется как многопользовательский экшн для простых игроков. Тут очень простое управление, понятная игровая механика, а ваш убитый герой респаунится в течение десяти секунд. Нарочито мультяшный стиль тоже сразу располагает к себе. Еще один немаловажный момент – контент игры будет постоянно меняться в зависимости от пожеланий игроков. Разработчики не скрывают, что будут слушать геймеров и менять содержание Battlefield Heroes буквально «на лету». Захотелось вам покататься на танке Т-34 – соберите других игроков и составьте совместную петицию на имя создателей. Те, в свою очередь, прикинут, как это отразится на балансе сил, и если никаких проблем не будет, то весьма вероятно, что боевая машина будет добавлена. Точно так же будут «убираться» те элементы, которые игрокам не нравятся. Battlefield Heroes, на самом деле, очень перспективная игра, рассказать о которой в двух словах невозможно – так что ждите в следующем номере полноценное превью.



Это интересно!
Главная радость в том, что Battlefield Heroes будет распространяться абсолютно бесплатно, и любой желающий может зайти на официальный сайт и скачать игру. Деньги EA планирует зарабатывать на рекламе, которая будет постоянно крутиться на сайте. А вот его вам предстоит посещать регулярно – ведь это штаб, где вы управляете персонажем, отслеживаете свои достижения, открываете бонусы и так далее.





ЭКСКЛЮЗИВ





StarCraft 2

Разработчик:	Blizzard
Издатель:	Blizzard
Дата выхода:	конец 2008 года
Онлайн:	www.starcraft2.com

Без сомнения, главный PC-эксклюзив на сегодняшний день – StarCraft 2. Игра, которая задолго до своего официального анонса обрела культовый статус. Разумеется, это совсем не случайно, ибо оригинальная StarCraft – RTS не просто легендарная, но и самая долгоживущая. Спустя десять лет после выхода в нее все еще активно играют миллионы поклонников, и она остается одной из основных киберспортивных дисциплин. Столь долгой жизнью StarCraft обязана не только отточенному мультиплееру, но и тысячам корейцев, которые стали верными адептами этой космической оперы. Поэтому неудивительно, что анонс StarCraft 2 прозвучал именно в Южной Корее в Сеуле, где в прошлом году состоялось яркое шоу под названием Blizzard Worldwide Invitational. Разработчики из Blizzard лучше других понимают возложенную на них ответственность, так что они никуда не спешат и, как принято в этой компании, на вопрос: «Когда выйдет?» отвечают любимой фразой: «Когда будет готово». Так что, хотя релиз и намечен на конец 2008 года, дата может быть опять сдвинута. Такой уж у Blizzard стиль работы. Создатели очень аккуратно и бережно обращаются со StarCraft 2, поставив, похоже, во главу угла принцип «не навреди». Крупномасштабные эксперименты не планируются, так что сиквел окажется очень похожим на первую часть, а изменения – точечными. Так, по-иному будет подан сюжет. На Games Convention 2007 вместо брифингов с «говорящими фотографиями» публике продемонстрировали главного героя, бродящего по внушительному космическому кораблю, общающегося с персонажами, которые выдают ему задания и рассказывают о тяжелой жизни. Детали повествования, по понятным причинам, создатели не раскрывают. Известно лишь, что история стартует спустя четыре года после завершения StarCraft: Brood War, три знакомые расы – протосы, зерги и терране – снова сойдутся в великой битве, а нас ждут знакомые по прошлым частям герои. Структура кампании несколько изменится, и мы вместе с обязательными сюжетными заданиями сможем выполнять и множество побочных поручений, зарабатывая деньги. Их предстоит тратить на новые технологии.

А вот в плане геймплея никаких особых изменений. StarCraft 2, заметим, изначально создается как мощный киберспортивный снаряд, так что главная задача Blizzard – вывести идеальный баланс. Тут для каждого юнита найдется контръюнит, каждая раса будет обладать своими сильными и слабыми сторонами. В общем, все игроки окажутся в одинаковых условиях, но смогут использовать преимущества приглянувшейся расы, изобретая уникальные тактики. Учитывая такой подход, неудивительно, что список юнитов не слишком изменился. Люди по-прежнему полагаются на сильную пехоту и технику (не забудем и про мобильные здания), зерги давят врагов числом, ну а протосы, как и прежде, делают основную ставку на технологии. Плюс у них (и больше ни у кого) есть убер-корабль Mothership, который может не только замедлять время, но и обрушивать на врагов кислотный дождь. Не стоит забывать, что StarCraft 2 переезжает на новые технологические рельсы, так что все действие теперь в полном 3D, а яркие спецэффекты украсят поле брани.

На сегодняшний день StarCraft 2 видится главной компьютерной RTS этого года, ради которой незазорно будет на время отложить контроллер Xbox 360, вооружиться мышкой и принять непосредственное участие в большой войне.

Это интересно!

Не так давно уставший от домыслов вице-президент Blizzard Роб Пардо в интервью телеканалу MSNBC развеял два главных мифа, связанных со StarCraft 2. Во-первых, игру не портируют на консоли, во-вторых, никакой таинственной четвертой расы в игре нет и не будет.

Empire: Total War



Разработчик:	The Creative Assembly
Издатель:	Sega
Дата выхода:	конец 2008 года
Онлайн:	www.totalwar.com

С главным историческо-стратегическим сериалом Total War творятся интересные вещи: серия живет вот уже больше семи лет, а достойных конкурентов у нее так и не появилось. По сути, Creative Assembly все еще соперничают сами с собой, регулярно выдавая очередные серии Total War, которые постоянно оказываются в разы лучше предыдущих частей. Так, последняя на сегодняшний день часть – Medieval 2: Total War – стала почти идеальной глобальной исторической стратегией. Там была глубокая экономическая система, захватывающая кампания, масштабные и потрясающе красивые сражения.
Впрочем, несмотря на все успехи и достижения, Creative Assembly не собираются брать тайм-аут и в этот самый момент вовсю трудятся над новой игрой в серии – Empire: Total War.
Главная фишка в том, что действие переносится в XVIII столетие, так что обстановка соответствующая. Во-первых, что очевидно, акцент сместится на битвы с использованием огнестрельного оружия. Если раньше стрелять приходилось не так уж и часто, да и то на поздних стадиях развития, то теперь вооруженные мушкетами бойцы – обычные дело. Вместе с тем изменилась и тактика. Как уверяют разработчики, солдаты, например, научатся активно использовать укрытия. Попав под вражеский огонь, отряд заляжет за ближайшими камнями или попытается укрыться за деревьями. Кроме того, разрешат загонять вояк в здания, где они сразу займут оборону, соорудив своего рода форт. Впрочем, те, кто любят рукопашные схватки, в накладе не останутся, ибо простой и понятный мордобой будет случаться регулярно. Очень часто выгоднее всего сначала дать залп из ружей, а потом приказать бойцам обнажить сабли и устроить привычную сечу. Артиллерия тоже займет полагающееся место. Никаких катапульт больше не будет, а разносить вражескую оборону и стены крепостей можно только при помощи ядер.
Но все же главная новинка Empire: Total War – полноценные морские сражения. Игроки давно и обстоятельно ругают разработчиков за то, что в Total War все битвы на воде до сих пор по старинке рассчитываются автоматически, а итог выводится простыми цифрами. Так вот: с появлением Empire: Total War все изменится. Мы сможем строить корабли, формировать эскадры и принимать непосредственное участие в морских баталиях. По слухам, нам позволят даже брать вражеские суда на абордаж, пополняя свой флот. Как именно все это будет реализовано, пока толком непонятно, но, учитывая мастерство Creative Assembly, за успех можно не волноваться.
Помимо этого нас ждет множество других изменений. Например, будет серьезно улучшен макроменеджмент – новорожденные отряды могут прямо из города телепортироваться к выбранной армии, что, конечно, сэкономит наше с вами время. Мировая карта увеличится за счет территорий Индии, Южной и Центральной Америки, наций обещано аж 50, а нам даже придется принять участие в борьбе за независимость США.
В общем, Empire: Total War видится чрезвычайно мощным проектом, который придется по душе как заядлым стратегам, так и тем, кто просто любит красивые и зрелищные сражения. Выход запланирован на ноябрь 2008 года, так что уже можно начинать откладывать деньги.

Это интересно!
В Empire: Total War будет на всю катушку работать физический движок Havok, так что ядра будут летать согласно всем законам физики, отвалившаяся стена сможет прибить неосторожных солдат, а ежели ядро рванет в гуще отряда , оно зрелищно раскидает тушки солдат в разные стороны. Это, кстати, будет сильно влиять на мораль войск – заметив конечности товарищей, летящие отдельно от тел, отряд может испугаться и броситься наутек.

ЭКСКЛЮЗИВ









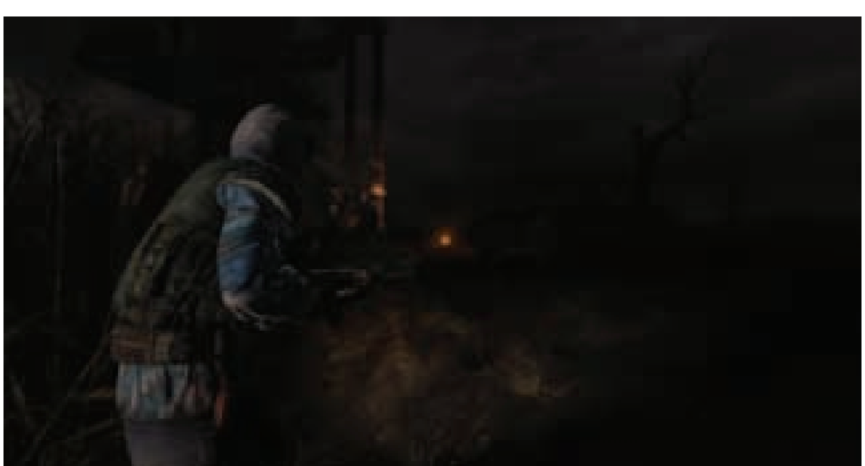
Это интересно!
Как известно, S.T.A.L.K.E.R – это один из самых знаменитых долгостроев: игру делали пять лет, а дата релиза переносилась, наверное, раз шесть. Хочется верить, что такая участь не постигнет «S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо», хотя первый звоночек прозвенел – игра должна была выйти этой весной, но релиз был отложен на август 2008 года. Надеемся, что этот перенос будет все же единственным.

S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо

Разработчик:	GSC Game World
Издатель:	Deep Silver/GSC World Publishing
Дата выхода:	август 2008 года
Онлайн:	www.stalker-game.com/clearsky/index_ru.html

ЭКСКЛЮЗИВ





Вышедший после пяти лет ожидания S.T.A.L.K.E.R от GSC Game World можно долго и обстоятельно ругать за многочисленные ошибки и недовыполненные обещания, но у игры нельзя отнять главного – плотной атмосферы, интересного сюжета и увлекательного геймплея. S.T.A.L.K.E.R подарила нам редкое ныне чувство погружения в мир игры. Тревожная «зона», монстры, бегающие по вымершим городам, смертельно опасные аномалии, сталкеры, травящие у костра анекдоты и байки и поющие под гитару. Все это вместе создавало удивительно цельный, законченный мир, куда действительно хотелось вернуться.

Разумеется, выдающаяся игра просто не могла остаться без продолжения, так что в этот самый момент разработчики из GSC Game World заняты созданием своего первого add-on`a – «S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо», действие которого происходит до… и после событий оригинала. Множество мелких и крупных изменений и дополнений должны серьезно изменить атмосферу игры. Во-первых, нам позволят активнее участвовать в противостоянии фракций. Выбрав приглянувшуюся сторону, можно будет устроить настоящую войну с захватом территорий, убийством лидеров вражеской стороны и так далее. Причем ввязываться ли в схватку, или постоять в сторонке, решает исключительно игрок – если душа, что называется, не лежит, можно спокойно выполнять сюжетные задания, не принимая участие в дрязгах. При этом, правда, грызня за территорию ни на секунду не прекращается, просто вы в ней участие не принимаете.

Во-вторых, сильно изменится схема добычи артефактов. Если в оригинале было достаточно обзавестись хорошим костюмом химзащиты да найти свалку побольше, то теперь таким образом можно добыть только совсем дешевые вещи. Чтобы разжиться действительно выдающимися артефактами, придется попотеть, ибо наиболее ценный «хабар» заныкан в самых мрачных уголках «зоны» и со всех сторон окружен многочисленными аномалиями, так что добраться до приза очень непросто. Найдется и применение деньгам. В «Сталкере», как вы помните, тратить валюту было особо не на что, а теперь финансы следует пускать на апгрейд оружия и амуниции. Не обойдется в «S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо» и без новых локаций. Нас ждут внушительные города, такие как Лиманск, и огромные открытые пространства. Причем, как заведено у GSC Game World, детализация выше всяких похвал. На нашем славном пути постоянно встречаются полуразрушенные церквушки, какие-то заброшенные деревеньки, давно покинутые городки, где прячутся опасные твари. Не сомневаемся, что с атмосферой снова все будет в порядке.

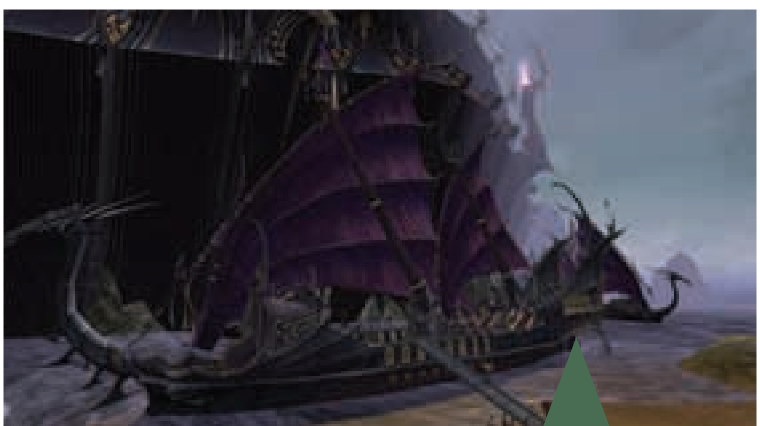
А вот тех, кто мечтал на «Ниве» до Киева доехать, ждет разочарование – машин в игре по-прежнему не будет, так что изучать новую «зону» придется на своих двоих. Зато дебютируют новые смертельные аномалии, еще больше усложняющие прохождение.

Если все пойдет по плану, совсем скоро мы увидим отличное продолжение уже культовой игры. Нас ждут новые локации, война за территории, улучшенная графика с поддержкой DirectX 10, новый увлекательный сюжет. Ждем с нетерпением!

Warhammer Online: Age of Reckoning

Разработчик:	EA Mythic
Издатель:	Electronic Arts
Дата выхода:	зима 2008 года
Онлайн:	www.warhammeronline.com

Кроме занятных экспериментов с Battlefield, Electronic Arts всерьез вознамерились пошатнуть трон главной MMORPG всех времен и народов World of Warcraft. Взяв за основу огромную вселенную Warhammer Fantasy, они собираются соорудить мощную онлайновую RPG, которая, по заверениям создателей, сможет конкурировать с WoW на равных. Достоинства у игры действительно немалые. Во-первых, конечно, популярная вселенная, населенная множеством разнообразных рас и имеющая долгую, продуманную историю. Во-вторых, Warhammer Online будет отличаться мощнейшим упором на PvP. Так как в мире Warhammer Fantasy постоянно идет война между сторонами Порядка и Хаоса, то и игроки разных фракций обязаны будут воевать между собой, а многие квесты будут напрямую связаны с уничтожением инфраструктуры противника.
Кроме того, нам обещают 25 классов персонажей, возможность захватывать вражеские города и столицы, продуманный PvE-режим и многое другое. Получится ли у EA Mythic вылепить действительно сильного конкурента WoW, покажет время, но ознакомиться с игрой определенно стоит.





ЭКСКЛЮЗИВ

Это интересно!
Совсем недавно стартовал открытый бета-тест игры, и разработчики с радостью рапортовали, что на него записались аж 400 тысяч человек! Это очень внушительная цифра, и если так пойдет дальше, вполне вероятно, что World of Warcraft вынужден будет потесниться.







1 Квадратик с ножками видите? Это и есть загадочная Десница. Скоро местные Гималаи станут пониже, а камень пойдет на благое дело: возведение дамбы вокруг базы.

2 Круги, похожие на «следы от НЛО», – результат действия супероружия «Объемный взрыв». А ведь раньше здесь был город-сад. Водный сад...

3 Сейчас я поджарю, поджарю ее... Кстати, посмотрите на мини-карту в левом нижнем углу. Красные квадратики – наши здания. Плотность застройки поражает...



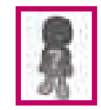
НЯМСТЕРЫ – ЛИЧИНКИ ЭЛИПОДОВ

«Периметр 2» продолжает историю, начавшуюся еще в предыдущих сериях. Если помните, Исход, покинув Землю, искал дивный новый мир. Возврат, разочаровавшись в этой идее, отправился назад, мечтая вернуться на Голубую планету. А в результате они встретились, свалившись на одно и то же небесное тело. Как? Почему? Что бы это значило? Частично ответы дадут кампании, но новых вопросов появится не меньше. Например, о связи миров «Вангеров» и «Периметра». Вы ее не видите? А она есть!



ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** strategy.real-time.sci-fi
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1С»
- **РАЗРАБОТЧИК:** К-Д ЛАБ
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 6
- **ДАТА ВЫХОДА:** II квартал 2008 года.
- **ОНЛАЙН:** perimeter2.kdlab.com



Автор:
Андрей «Morgul» Окушко
angmarsky@yandex.ru

4 Сейсмическую станцию (штуковину в центре, окруженную силовым полем) надо беречь, а то проигрыш гарантирован. Ну да ничего – утыкаем все автоматическими пушками и ракетными установками: муха не пролетит, не то что враг!

5 Удар одним из «чудо-оружий» Возврата. Очень красиво и не менее смертоносно, не находите?

«ПЕРИМЕТР 2: НОВАЯ ЗЕМЛЯ»

И ЗЕМЛЯ, И ВОДА – НАМ ОТ НИХ НЕ ДЕТЬСЯ НИКУДА.

Знаете ли вы, что около половины территории Голландии – земли, отвоеванные у океана? И что море постоянно пытается вернуть свою «собственность», затапливая все и вся? Возможно, именно сей факт привлек внимание студии К-Д ЛАБ, обыгравшей столкновение двух стихий в Maelstrom, а теперь продолжающей тему стратегией «Периметр 2: Новая Земля», демоверсию которой (отличавшуюся от полной лишь отсутствием мультиплеера и варианта «Сценарий» в режиме «Схватки», сиречь skirmish'а) нам предоставили. Правда, поначалу игра капризничала, напрочь отказываясь запускаться. Целые выходные мы с разработчиками проверяли конфигурацию, мучили драйвера, вели длительную переписку. А ларчик просто открывался: оказалось, что виновата одна маленькая, но очень важная папочка, имевшая наглость «затеряться». И только после водворения беглянки на место все наладилось.

Здесь идея бесконечной борьбы противоположностей возводится в абсолют. Сторон, знакомых еще по первой части, две – Исход и Возврат. Одна из них, провозгласив: «Мы пришли из пустыни Сахара», ринулась осушать заболоченные области. Вторая атакует под лозунгом «Без воды – и ни туды, и ни сюды», затапливая землю. Компромисс невозможен: здания фракций существуют лишь в дружелюбной среде, а во враждебной быстро разрушаются.

Да, «Периметр 2» – не для сторонников неспешного развития. Вот автор отвлекся на полминутки – и полкарты занято врагом, отвлекся второй раз – захвачено все. Хотя поначалу в кампаниях темпы помедленнее, но ближе к последним миссиям и в скирмише скорость и микроконтроль будут вашими основными союзниками. И пусть число построек невелико, но Гео- и Аква-ядер, изменяющих рельеф и дающих энергию (единственный ресурс), нужно очень много. Сотня таких зданий на карте – не предел. Нет, нам не предлагают экономическую RTS, делая строительство самоцелью. Главное – война. Отряды носятся туда-сюда, сражаются, разрушают ядра, заводы, лаборатории. А по необходимости еще и превращаются из «танков» в «самолеты». Этот момент, кстати, важен – почти никто в «Новой Земле» не умеет атаковать цели всех типов, и трансформация иногда спасает юнит от бесславной гибели. Хотя и редко, ведь даже AI знает: от одних ракетных башен, стреляющих лишь по летающим врагам, толку мало. Из новинок отметим Десницу – курсор-ковш, способный брать грунт и высыпать его в любой точке карты, меняя уровень поверхности. При помощи этой «руки» достаются также пси-кристаллы – материал для улучшения супероружия. «Вундерваффе» и красиво, и полезно одновременно – шарахнул им по ключевой точке в обороне неприятеля, полюбовался пару секунд, развил наступление, поднакопил энергии, снова шарахнул. Впрочем, есть и «мирные» вариации сверхоружия, защитного или экономического характера. Главное – не промахнуться с выбором (число пси-кристаллов ограничено). А иначе плохо дело: враг использует любые ошибки и за ценой не постоит (юниты здесь мрут как мухи, но рождаются еще быстрее). Станет ли «Периметр 2: Новая Земля» хитом? Пока на одну чашу весов брошены: развитие идеи с изменением рельефа, динамичный (порой даже слишком) геймплей, простота освоения и красочная графика. На другую лягут малое разнообразие зданий и юнитов да скоротечность кампании. Но «За» кажутся весомее. СИ



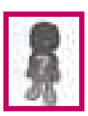
1С Ассоциация магазинов Мультимедиа
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru
Ролевая игра по мотивам саги
Ника Перумова
Алмазный меч,
Деревянный меч
«Когда два брата обретут свободу,
наступит конец времён»
1С фирма «1С»
© 2008 ЗАО «1С». Игра разработана «Primal Software». Все права защищены.
Сюжет и персонажи © 2003 Ник Перумов.
РЕКЛАМА
PRIMAL SOFTWARE



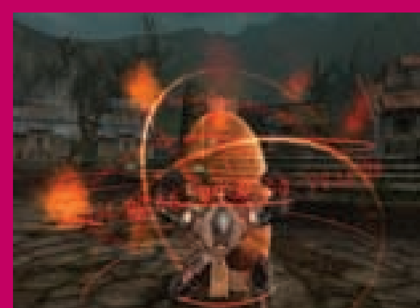


ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: role-playing.MMO.sci-fi
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Gravity
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Gravity CIS
- РАЗРАБОТЧИК: Gravity
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: тысячи
- ДАТА ВЫХОДА: III квартал 2008 года
- ОНЛАЙН: www.requiem-online.ru



Автор:
Олег «mindw0rk» Чебенеев
mindw0rk@mail.ru



Чтобы внести разнообразие, разработчики добавили к доступным классам систему ДНК. Это что-то вроде имплантатов для бойца, которые вставляются в специальные слоты и улучшают характеристики или способности. Всего можно использовать до 5 штук, но если подобрать комбинацию из редких ДНК усилений и всунуть их в определенном порядке, откроется 6-й слот. Система напоминает дерево талантов из World of Warcraft и дает возможность улучшить те области, которые необходимо. Танку не помешает увеличение здоровья и брони, а колдунам — мощности заклинаний.





1 При старте игрокам лишь кратко объясняют, какими клавишами управлять. После этого их предоставляют самим себе.

2 Даже на первом уровне герой способен проливать реки крови. Когда у него появятся первые боевые навыки, потоки красной жидкости утроятся.

REQUIEM: BLOODYMARE

КРОВАВЫЙ МАССАЖ

Среди хардкорных игроков в MMORPG сложно найти кого-то, кто не слышал о Ragnarok Online. Эта миленькая игрушка собрала многомиллионную армию поклонников и готовится в 2008 году отпраздновать выход второй части. Вероятно, не менее милой и анимешной. Но, похоже, разработчики из компании Gravity уже сыты по горло мультяшными не в меру глазастыми персонажами, обожающими выкрикивать: «Ня!». Видимо, авторам захотелось разнообразия и они решили взяться за что-то совсем иное – за игру, в которой нет места для детских фантазий, фонтанами хлещет кровь и кругом расчлененка. Requiem: Bloodmare настолько сурова, что цензоры заклеймили ее рейтингом «от 18 лет». Что ж, создатели именно этого и добивались.

Охотники на демонов

Действие игры разворачивается в мире Атергия. Много лет назад в нем вспыхнула война между Священной Ксенонской империей и расами, недовольными существующим режимом. Чтобы утихомирить повстанцев, империя применила секретное оружие «Танатос»… но немного не рассчитала его мощность. В результате мир раскололся на части, половина населения отправилась к праотцам, а все животные мутировали в свирепых монстров. Выжившие перебрались в крупные города – только высокие стены могли теперь защитить от мутантов. Но если днем еще удавалось выйти за ворота под защитой стражи, то ночью показывались самые кошмарные создания, которые одним своим видом внушали страх. Ученые понимали, что разумные расы так долго не протянут, и запустили новый секретный проект. Его итогом стало появление темперионов – генетически модифицированных воинов, созданных для истребления нечисти и поиска утерянных артефактов. Мы как раз выступаем в роли одного из этих героев.

Requiem настраивает на нужный лад с самого запуска. В качестве заставки видим пульсирующие кровяные тельца, загрузки сопровождаются картинами растерзанной плоти, и все это под аккомпанемент заунывной музыки – сразу вспоминается фильм «Пила». Игроки могут создать героя одной из трех рас: бартук, туран и круксена. Бартуки – здоровенные детины, у которых много мускулов, но мало мозгов. Они предпочитают кромсать противников в ближнем бою и используют двуручное оружие. Тураны внешне напоминают людей, одинаково хорошо осваивают разные умения, но особенно тяготеют к светлой магии. Круксена – прирожденные убийцы, атакующие в рукопашной с молниеносной быстротой и практикующие темную магию.

Прогулки в ночи

Боевая система – главный козырь разработчиков. Тем более, поначалу все эти натуралистические подробности производят впечатление. Но вскоре привыкаешь к красным пятнам на мониторе и испытываешь все меньше восторгов. Все персонажи, независимо от расы, начинают в одном месте, рядом со светящимся алтарем, где рыщут козлы-мутанты и каменные големы. Можно сразу заняться уничтожением живности или отправиться в ближайшую деревню и взять пару квестов. Именно пару, так как пока что в игре ощущается острый дефицит заданий. Хотя в городах и селах обитает куча самого раз-

5


6




3 Глядя на некоторых монстров, сложно понять, что именно стоит перед вами. Как объясняет надпись, этот симпатяга — мини-голем.

4 В мире Артегия фэнтези перемешалось с фантастикой, так что здесь можно увидеть как мечи и арбалеты, так и самолеты.

5 Синее покрывало в Requiem заменяет воду.

6 Одна из местных достопримечательностей — Ледяная башня. Она день и ночь находится под охраной монстров.

ного народа, всем им нет до нас дела. Изредка какой-нибудь калека попросит прикончить с десяток нелюдей, скупо объяснив, что так надо. И чем дальше, тем меньше контента. Начиная с 30 уровня, квесты вообще переходят в разряд диковинок, а мысли о том, что у нашего темпериона есть какое-то там предназначение, исчезают, и остается только убивать монстров, пытаясь прокачать персонажа. Веселее это делать в инстансах, открывающихся с 15 уровня. По сравнению с весьма заурядными пейзажами (стилистика игры напоминает Lineage 2 пятилетней давности), дизайн подземелий очень даже неплох. Например, в некоторых местах игрокам придется пользоваться подвижными платформами и проходить участки на время.

Как следует из предыстории, вся флора и фауна Атергии мутировала, так что на здешних просторах нет привычных зверушек. Кругом демоны один другого зубастее. У некоторых вообще не разберешь, сколько рук и из какой части тела растут клыки. Но настоящие «плохие парни» выбираются на поверхность ночью. В Requiem смена времени суток происходит каждые два часа, сопровождаясь скорыми сумерками и зловещим туманом. Ночные твари имеют гораздо больше здоровья и могут с двух ударов отправить героя на кладбище, так что без группы поддержки не обойтись. Зато и трофеи с них намного лучше, и опыта значительно больше. Жути добавляет и замогильная музыка, очень хорошо вписывающаяся в обстановку.

Этапы развития

Интересной особенностью игры является возможность самому стать монстром. Каждый раз, когда игрок вступает в бой, внизу пополняется кровавый термометр, и если он достигнет максимума, можно трансформировать героя в одну из трех звериных форм (воин, маг, лекарь). Благодаря этому персонаж получает дополнительные бонусы. Например, ему становится намного проще сражаться с нечистью, и после смерти враги еще более картинно разлетаются на куски. Трансформации прокачиваются отдельно и имеют собственную экипировку, вот только эффект действует всего минуту и, чтобы вызвать его снова, приходится постоянно ввязываться в бои.

Так как в Requiem практически нет высокоуровневого контента, основным спасением от скуки способны стать PvP. Кроме стандартных дуэлей, игроки могут отправляться на одно из трех полей сражений, копирующих battlegrounds из World of Warcraft. Там можно заработать специальные очки и закупить на них приличных шмоток. В будущем разработчики обещают открыть специальные PvP-зоны, где будут вестись более масштабные клановые войны, но пока это только планы.

На мой взгляд, игра имеет ряд интересных идей, летающие кишки и брызги крови могут привлечь любителей подобных вещей, но все это – лишь эффектная обертка. Под слоем мишуры скрывается достаточно обычная MMORPG со всеми присущими жанру условностями. И хотя разработчики не устают повторять, что Requiem: Bloodymare – самая кровавая MMORPG всех времен, даже в этом ей вряд ли будет под силу соперничать с Age of Conan. Впрочем, сейчас идет открытый бета-тест, можете оценить игру самостоятельно. СИ

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: Xbox 360, PlayStation 3
ЖАНР: shooter.third-person.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: LucasArts
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: не объявлен
РАЗРАБОТЧИК: Day 1 Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16
ДАТА ВЫХОДА: осень 2008 года
ОНЛАЙН: www.lucasarts.com/games/fracture



Автор:
Алексей Дубинский
otboi@mail.ru



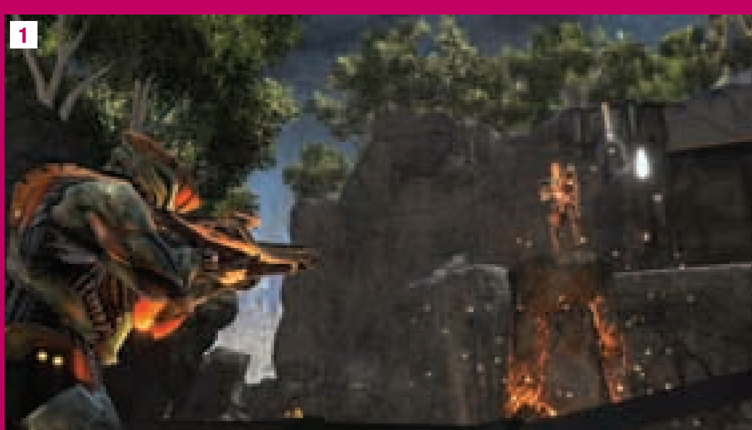
1 Человек-кенгуру от удивления не способен стрелять в возносящегося верхом на лаве героя.

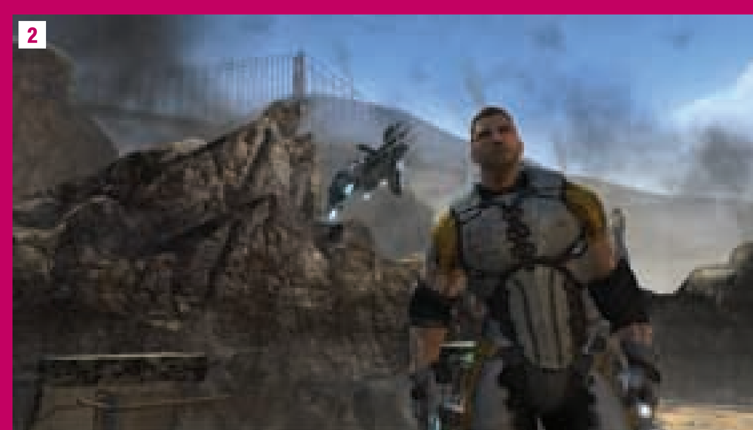
2 Мэйсон Бриггс, бывший главный герой игры, не выдержал долгих сроков разработки и уволился еще в 2007 году.

3 Его место занял брутальный Джет Броди. Впрочем, лампочки со спасательного жилета никуда не делись.

4 Вихревая граната зачищает от врагов и других незакрепленных предметов примерно сто квадратных метров уровня.

5 Враги спрятались среди камней и контейнеров. Не помогло.

1


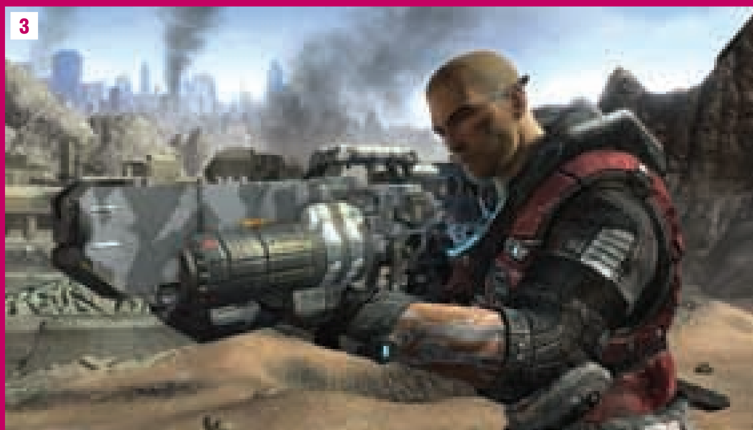
2


FRACTURE

СОЛДАТ ВСЕГДА БОЛЬШЕ КОПАЛ, ЧЕМ СТРЕЛЯЛ. ТЕПЕРЬ ОН МОЖЕТ СОВМЕСТИТЬ ЭТИ ЗАНЯТИЯ, ПОДРЫВАЯ ВРАЖЕСКУЮ ОБОРОНУ.

Миром правит диалектика. Рано или поздно любой господствующей тенденции бросает вызов что-то новое и кардинально иное. Казалось бы, все уже склонили головы пред бесконечными сиквелами очередных продолжений – от примитивных казуальных арканоидов до графических монстров уровня Call of Duty. Гиганты индустрии накачивали свои лицензии деньгами и технологиями, пожирали конкурентов и начали уже плотоядно посматривать друг на друга. Все шло к тому, что на полянке останется два-три динозавра, а про затоптанных зайчиков никто уже и не вспомнит. Зайчики призадумались и поняли, что переиграть Ти-рексов по части мышечной массы им, может, и не удастся, но и качалка – далеко не единственный путь к эволюционному успеху. Доисторические зайчики отрастили шерстку, стали теплокровными и перешли на ночной образ жизни; ассиметричным ответом в игровой индустрии стала разработка проектов с яркой индивидуальностью. Философия маркетинга перешла от посыла «Это то же самое, что вам понравилось в прошлом году, только еще круче» на «Это то самое, чего вы еще ни разу не пробовали!». В рекламе есть понятие «уникального торгового предложения»: для усиления эффекта надо налегать на какое-то одно положительное свойство своего товара, причем такое, которого нет у конкурентов. Те компании, у которых такое предложение реально есть, практически обречены на успех. Если, конечно, угадают с предложением.
Собственно, весь предыдущий абзац можно было бы заменить одним словом: «Portal».
Уже много лет LucasArts трудолюбиво возделывает делянку «Звездных войн» и «Индианы Джонса», выпуская игры пусть и не выдающиеся, но интересные самой своей принадлежностью к любимой миллионами вселенной. На этом долгом пути были и взлеты, и падения, но в целом традиционным уникальным торговым предложением всегда оставалась сюжетная тематика – за редкими исключениями, вроде Day of the Tenctacle, Full Throttle или Grim Fandango. Бесконечное число раз похищались чертежи Звезды Смерти, поголовье джедаев начало уже вызывать ксенофобские настроения в фэндоме, а в судьбе экстремального археолога остались неразведанными разве что дни, проведенные в колыбели. «Баста!» – сказали себе руководители компании и порешили изыскать новый, свежий и незамутненный Силой источник прибыли. Соблазненные возможностями приставок нового поколения, вершители судеб постановили отказаться от сюжетной приманки вообще, сделав ставку на технологическую новизну и совершенство. Так шестеренки нового проекта закрутились вокруг терраморфинга – данной игроку способности активно копать земную твердь, отрывая ямы и наваливая кучи земли, где он ни пожелает. Причем, поскольку дело происходит в будущем, а Wii не входит в число поддерживаемых платформ, копать нужно не руками, а специальными гранатами. Так что гимна саперной лопатке не ждите.
На первый взгляд Fracture ничем не отличается от миллиона других консольных шутеров. Наш герой бегает по уровням, дергая перекрестьем через пол-экрана при попытке прицелиться, и валит с десяти метров толпы набегающих на него врагов, исповедывающих философию «лучше гордо умереть стоя, чем жить

3



4



Музыку к игре написал оскаровский номинант и лауреат многочисленных премий Майкл Джаккино (Michael Giacchino), за плечами которого не только композиции для игр Turning Point: Fall of Liberty, Black, Call of Duty и сериалу Medal of Honor, но и саундтреки к фильмам «Рататуй» (Ratatouille), «Суперсемейка» (The Incredibles), «Монстро» (Cloverfield), телесериалу «Остаться в живых» (Lost) и куче других игр и фильмов, включая еще не вышедшие Speed Racer и очередной полнометражный Star Trek. Свою карьеру в видеоиграх Майкл начал в 1997 году музыкой к The Lost World: Jurassic Park, вошедшей в историю как первая игра для PlayStation, звуковой дорожкой к которой стала запись настоящего симфонического оркестра. Достойный последователь Джона Уильямса, Джерри Голдсмита и Алана Сильвестри, Джаккино предпочитает мощный симфонический звук с обилием духовых инструментов, хотя вполне способен и на джазовые сочинения в стиле Джона Бэрри. Так что за аудиосоставляющую нового проекта LucasArts можно быть спокойным: даже если игра затеряется на вторых страницах чартов, саундтрек будет достоин отдельного внимания.

5



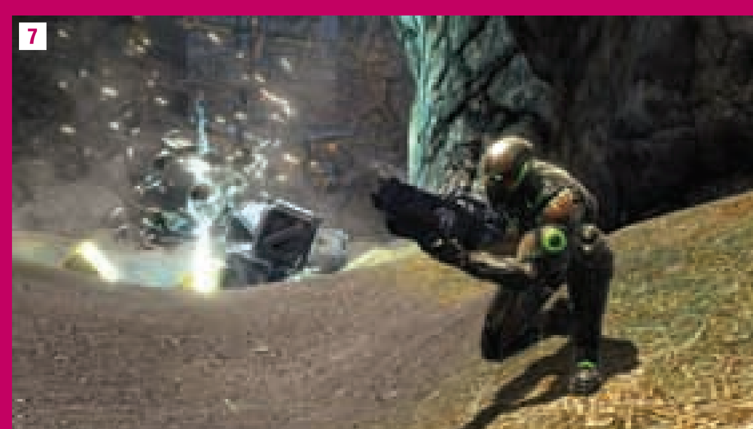
6 Нет, я не знаю, почему китайская винтовка похожа на консервный нож. Возможно, мутанты объяснят?

7 Судя по зеленому кругу на плече, со здоровьем у товарища все в порядке.

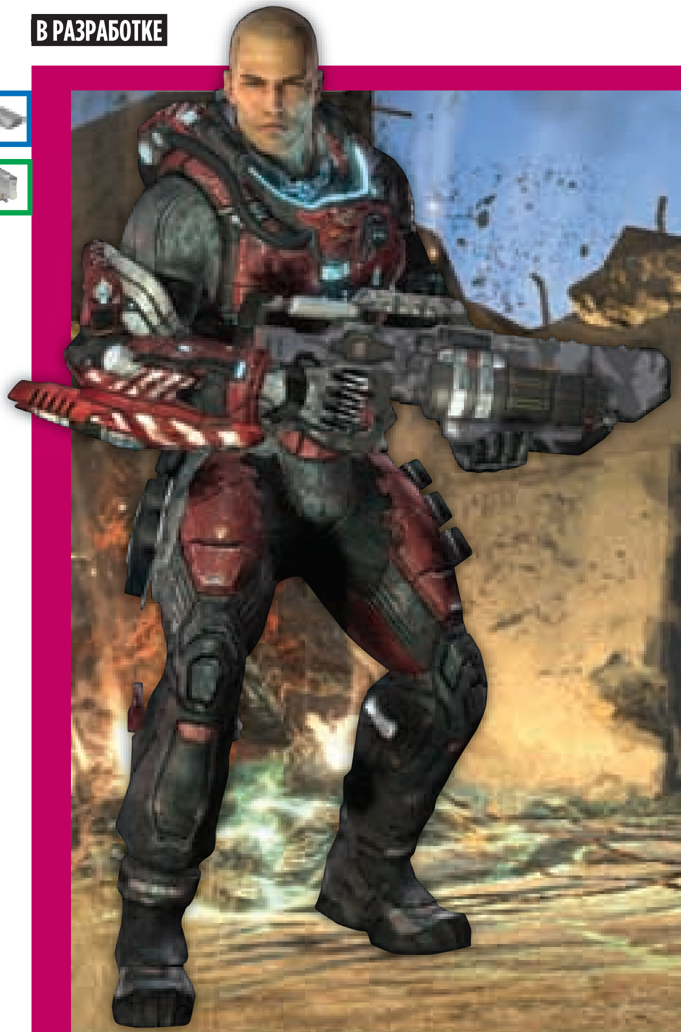
6

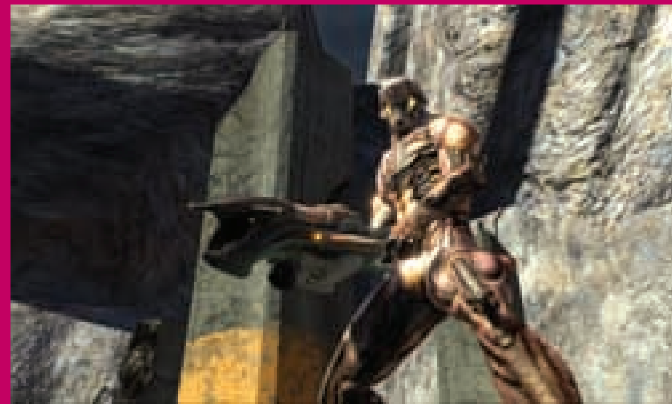


7

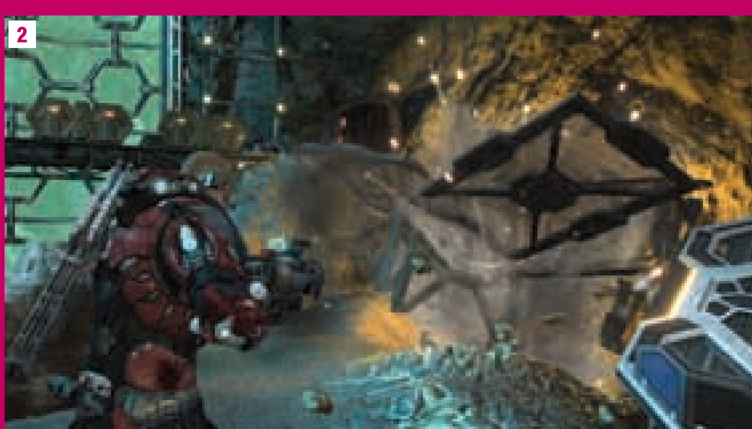


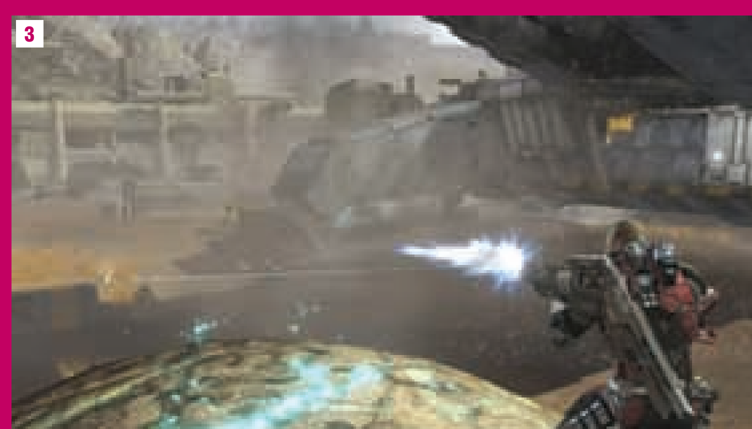
согнувшись в три погибели». На плечах героя горят лампочки, а бестелесный голос в радиоэфире раздает приказы, советы и похвалы. «Молодец! Здание зачищено от солдат противника. Теперь продвигайся в точку Б и уничтожь вражескую танковую дивизию». В общем, все как всегда – казалось бы. Но когда боец хлопает себя по карманам, то обнаруживает невиданные ранее образцы вооружения. Игрок понимает, что все не так-то просто, начинает пробовать... Тут-то и включается на полную мощность патентованный терраморфинг, начиная генерировать у игрока культивируемый разработчиками «Wow-фактор».
Терраморфинг во Fracture живо напоминает первые квази-3D игры типа Spear of Destiny или Doom, в которых в действительности не было третьего измерения, а перемещаться можно было только на плоскости. Имеющиеся в арсенале гранаты позволяют бойцу рыть ямы и выпячивать холмы, то есть двигать грунт по вертикали. Перемещать его по горизонтали нельзя, так что о желании закопать противника в предварительно вырытой яме или сыпануть тонну песка в глаза наступающим, похоже, можно забыть.
Ударные возможности представлены созданием всезасасывающего локального смерча на месте детонации соответствующей гранаты. Для усиления эффекта предлагается запустить внутрь смерча обычную ракету, и тогда закрученные вихрем злодеи совсем уж умрут до смерти. Можно создать «боеприпас» на месте, собрав гигантский шар из мусора, грязи и камней, после чего запустить его прыгать по кочкам в сторону врагов и поиграть в кровавую смесь боулинга и катамари. Компромиссом между традицией и инновацией в области вооружений выступает подземная торпеда, которой предлагается выкуривать спрятавшегося за мощным укреплением противника.
Не менее важны и оборонительные возможности. Кто-то издалека стрекочет из пулемета, не давая поднять головы? Своевременно воздвигнутый холм надежно оградит от пуль. Прижали к стенке, хочется сбежать, а некуда? Вырастающая из-под земли каменная колонна быстро доставит на крышу здания, где можно перевести дух и не торопясь отстрелить оставшимся внизу врагам все ненужные части тела из снайперской винтовки. Свою встряску получила и тактика. Умелым применением ям и земляных валов набегающим волнам врагов можно отрезать пути к отступлению, загоняя солдат в один хорошо простреливаемый коридор смерти. В других играх препятствие вроде каменной стены могло заставить избегать пол-уровня в поисках обхода, но только не во Fracture – здесь можно на выбор: насыпать рядом холм и с него перепрыгнуть за стену либо вырыть под ней хорошую яму. Разработчики обещают множество таких «необязательных головоломок» по ходу игры. По их словам, никто не хотел заставлять игрока использовать терраморфинг для решения задач одним-единственным «правильным» способом, как это принято в разных экспериментальных лабиринтах (нет, слово «Portal» ни разу произнесено не было). Твори, выдумывай, пробуй.
Не знаю, о чем думали разработчики, но из их подсознания на экраны вырвались трепещущие в яростном вождении громадные вздымающиеся вертикально вверх розовые и в прожилках каменные столбы. Это не только ведущий визуальный элемент – игроку предлагается оседлать сие чудо, вознестись в самые небеса верхом на самом ярком фаллическом символе в истории видеоигр со











1 Похоже, тюнингованный китель Джет стащил с прежнего места службы в Unreal Tournament III.

2 Разрушенные лестницы – не беда для человека с тектонической гранатой.

3 Гранаты гранатами, а пострелять тоже придется.

времен незабвенного меча Сефирота. К сожалению, в остальном игра выглядит достаточно безлико. Выпустив пар и расслабившись, художники лениво набросали мужика в «мы-видели-UT3» экзоскелете с лампочками, дежурные «мы-видели-миллион-FPS» пейзажи и невыразительных «наденем-на-них-глухие-шлемы» врагов. Как говорится, нарисовано лучшими программистами. То же отношение складывается и к сюжету. Создается устойчивое впечатление, что его придумывали второпях к уже существующим техническим наработкам. Так что утверждения разработчиков из Day 1 Studios о том, что LucasArts обратилась к сюжету Fracture в поисках новой яркой вселенной под стать «Звездным войнам» и «Индиане Джонсу», выглядят (по крайней мере, пока) странновато.

Итак, предыстория. Через полтораста лет в результате глобального потепления средний запад США погрузился в пучину вод, отделив восточных янки новообразованным американским морем от Голливуда на западе. Оставшиеся на востоке попали под реакционное влияние Европы, образовав с ней Атлантический альянс, и углубились в компьютеризацию и киборгизацию общества, запретив буржуазную лженауку генетику. Свободолюбивые жители запада объединились с китайцами в тихоокеанское новообразование Пацифика, где мало ресурсов, но очень много китайцев и все сбежавшие с востока специалисты по внутриклеточным модификациям. Развитие новоявленных «стран» пошло разными путями, в том числе и в оборонной сфере. «Атлантисты» готовили личный состав, вживляя в тела солдат разную необходимую в бою машинерию, а «пацифисты» скрестили типичного призывника с кенгуру и креветкой, получив в результате нечто бронированное, высоко прыгающее да еще и с автоматом. В общем, разлом (а именно так переводится уазвание) пролег не только между западом и востоком бывшей сверхдержавы, но и между оставшимися на разных берегах американцами. Сначала злобные взгляды через море, потом мелкие пакости и, наконец, полномасштабная война. Игрок включается в нее во время атаки на Сан-Франциско, в роли атлантического подрывника по имени Джет Броди.

«Два солдата из стройбата заменяют экскаватор», – гласит бесхитростная военная мудрость. Ну а шестнадцать головорезов с тектоническими гранатами за пазухой способны перевернуть вверх дном, утрамбовать и снова перекопать средних размеров уровень так, что его родной дизайнер не узнает. Это, несомненно, добавит всесокрушающего веселья и бесшабашности мультиплеерным перестрелкам, но насколько хватит новизны ощущений? Судить сложно, людям либо понравится зарываться в мегапесочнице, либо нет. Посмотрим. Пока же возникающие при тестировании мультиплеера тактические находки трудолюбиво интегрируют в искусственный интеллект мутантов к их вящей злобности и хитрости. Например, уже научили замечать внезапное появление новых груд камней и прятаться за ними при необходимости.

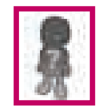
В общем, игра Fracture пока представляется своего рода оберткой для перспективной технологии. В футуро-боевике копание ямок гранатами, выглядит не больно-то естественно. А вот в другом антураже манипуляции с грунтом вполне могут оказаться восхитительным образом к месту – например, как стихийная магия земли в фэнтезийной ролевой игре. Давно пора! СИ





ИНФОРМАЦИЯ

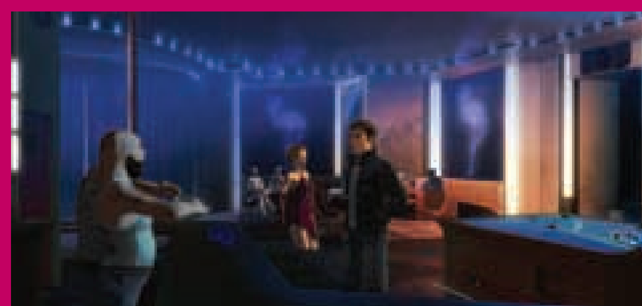
- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: adventure.third-person
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: The Games Company
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
- РАЗРАБОТЧИК: Silver Style Entertainment
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ДАТА ВЫХОДА: 2008 год
- ОНЛАЙН: www.goindowntown.de

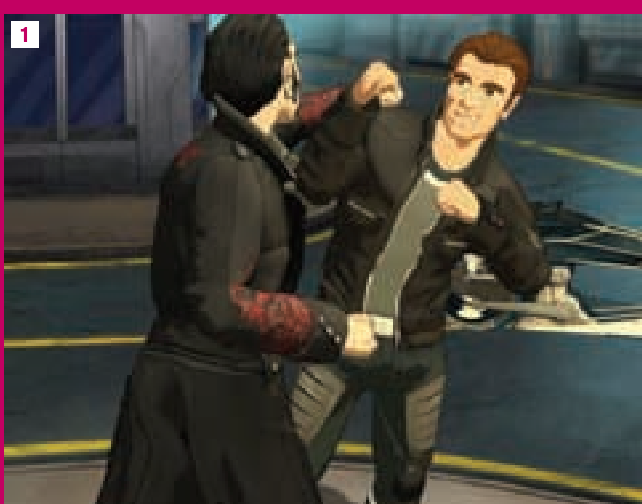


Автор:
V.P.
vp@gameland.ru

Их бин легенда!

Как известно, не последнюю роль в квестах играют диалоги, музыкальное сопровождение и правильно подобранные голоса актеров. К примеру, все перечисленное позволило недавно вышедшей Culpa Innata несмотря на качество графики, получить очень неплохие оценки. В немецкой версии Goin’ Downtown актеры тоже подобрались не абы какие, а все как есть «официальные голоса». За Джейка будет говорить герр, озвучивающий в немецком кинопрокате Уилла Смита, за коллегу Джейка Изабель – фрау, «шпрехающая» за Дженнифер Лопес, а гангстера Хана озвучит дублер Антонио Бандераса.







1 Игроку не требуется быстро нажимать кнопки, дабы победить неприятеля – нужно только выбирать из списка места для удара на теле противника. Что здесь сложного? Для занимающихся рукопашным боем – ничего. А вот остальным будет непросто с первого раза уразуметь, куда именно нужно ударить, чтобы не пострадать самому!

2 Вот на таких байках и станут разъезжать полицейские в 2072 году. Наш Джейк, конечно, не исключение. Хотите узнать, будут ли в Goin’ Downtown мини-игры, связанные с поездками на мотоциклах? Мы тоже хотим!

GOIN’ DOWNTOWN

СОСКУЧИЛИСЬ ПО МРАЧНОМУ БУДУЩЕМУ? ПОДОЖДИТЕ РЕЛИЗА GOIN’ DOWNTOWN ИЛИ ЕЩЕ ЛЕТ 50.

Чем в первую очередь известна компания Silver Style Entertainment? Прежде всего, двумя квестами – Everlight: Candles, Fairies and a Wish и Simon the Sorcerer: Chaos Happens. Именно эти проекты выделяются на фоне унылых поделок по мотивам сериалов, время от времени выдаваемых Silver Style. Примечательно, что сюжет и тема Everlight и Chaos Happens имеют некоторое сходство. Судите сами: в обоих случаях действие разворачивается в сказочном мире, и тут и там главный герой – волшебник поневоле. Роднит игры и обилие шуток, хотя временами и довольно своеобразных. Релиз их пришелся на 2007 год, и уже казалось, что Silver Style Entertainment ухватились за волшебные вселенные всерьез и надолго.

Но разработчики, как ни удивительно, не пожелали испытывать судьбу, и решили не делать в кратчайшие сроки очередные приключения юных чародеев. События в Goin’ Downtown разворачиваются в довольно близком, но не особо радужном будущем: место действия – Нью-Йорк, время – 2072 год. Наш герой давно не школьник, да и к волшебству он никакого отношения не имеет. Джейк всего лишь обычный полицейский, прекрасно обходящийся без удивительных талантов и не претендующий на повышение по службе. Мало того, после недавней гибели жены он впал в апатию, а его харизма изрядно потускнела.

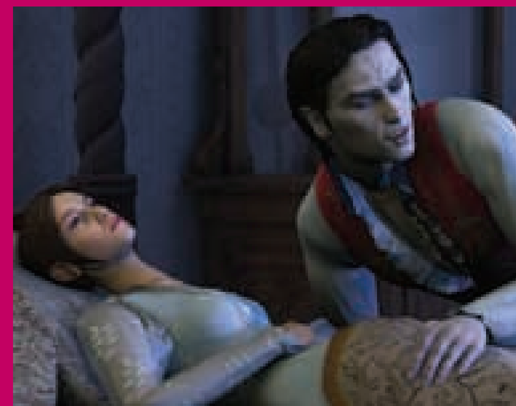
История начинается со случайной встречи нашего полицейского и привлекательной особы (как выяснится позднее, весьма сомнительного поведения). Прекрасная незнакомка ничего не помнит, а на следующий день и вовсе ненароком путает оконный проем с дверным, благодаря чему спускается с 13-го этажа, скажем так, кратчайшим путем. Помог ли ей кто-то в этом деле? Почему подобное произошло именно в квартире Джейка? Как бы то ни было, случайно такие события не происходят, и нашему стражу порядка предстоит провести расследование. По заверениям разработчиков, история получится закрученная и жутковатая, но все же в ней найдется место отменному юмору – пусть и несколько кладбищенскому. И, откроем большой секрет, в первую очередь это рассказ о настоящей любви, а не про мрачные заговоры или подпольные секты.

Вероятно, в Goin’ Downtown все пойдет по классической схеме: сделали нечто нужное – продвинулись вперед. Другими словами, никакого полноценного режима реального времени. Но решение части загадок будет связано с определенным временем суток, поэтому разработчики предоставят нам возможность при помощи одной-единственной кнопки дождаться ночи или наступления дня. Однако каждая локация (из четырех десятков) будет нарисована не в двух, а трех вариациях. Третий – так называемый «виртуальный», и представляет собой прошлое, в котором мы окажемся благодаря машине времени. Согласитесь, наличие этого агрегата наверняка сделает игру намного интереснее простого расследования, так что есть повод помечтать о действительно закрученном сюжете.

Напоследок две новости – приятная и не очень. Так вот, о хорошем: Goin’ Downtown появится в продаже скоро, очень скоро. Но – лишь немецкая версия. Об англоязычной и русской пока что ни слуху ни духу. Впрочем, не нужно обладать машиной времени, чтобы понять, что и за ними дело не станет. СИ


www.edifier.ru
Edifier
АКУСТИЧЕСКИЕ СИСТЕМЫ
КОСМИЧЕСКИЙ ЗВУК
E1100
Выходная мощность:
RMS 5Wx2+12W (THD=10%)
Соотношение сигнал/шум: >=85 dB
Входное сопротивление: 10 Kohm
Динамик сабвуфера: 4" длинноходный драйвер
с бумажным диффузором, с магнитным экранированием
Динамики сателлитов: 2" широкополосный, алюминиевый, с магнитным экранированием
Размеры сабвуфера: 162x167x267 мм • Размеры сателлита: 68x105x103 мм • Вес: около 3,5 кг
Реклама
Сервисное обслуживание в 180 городах • Маркетинговая поддержка: 8-901-5117309
NETLAB
НИКС
FORMOZA
IN|LINE
неоторг
т.: (495)638-5012
www.oldi.ru
www.netlab.ru
www.fcenter.ru
www.startmaster.ru
www.nix.ru
www.formoza.ru
www.dixcomp.ru
www.i2b.ru
www.neotorg.ru
www.forum3.ru
www.pronote.ru





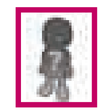






ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** adventure.third-person
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Focus Home
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Акелла»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Frogwares
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ДАТА ВЫХОДА:** II квартал 2008 года
- **ОНЛАЙН:** www.dracula-origin.com/en



Автор: Денис Гусев
microscheme@gmail.com

1 Судя по оформлению, это – венская библиотека, один из главных сюжетных узлов Dracula: Origin.

2 Еще немного снежком припорошить – и фирменная «Сибирь» получится.

DRACULA: ORIGIN

НАЗВАНИЕ НОВОЙ ИГРЫ О ДРАКУЛЕ МОЖНО БЫЛО БЫ ПЕРЕВЕСТИ КАК «ИСТОРИЯ БОЛЕЗНИ».

Вымышленное в сто раз интереснее, чем реальное. Торговля мифами и слухами – наверное, третий по уровню популярности бизнес после массмедиа и наркодилерства. Колумбийский городок Макондо, хижина дяди Тома, дом Джульетты, квартира Р. Р. Раскольникова – мировые «точки обмана», гипнотически притягивающие внимание тех, кто жаждет хоть как-то прикоснуться к легенде, и неважно, что она принадлежит перу Маркеса, Бичер-Стоу, Шекспира или Достоевского. Студия Frogwares, несколько лет назад уверенно оседлавшая мифологическую тему (Journey to the Center of the Earth, 80 Days, Sherlock Holmes: The Awakened), продолжает вносить свою лепту в это глобальное интеллектуальное (но при этом интеллигентное) одурачивание. Новая игра Dracula: Origin продолжает подпитывать один из самых растиражированных мифов – историю графа Дракулы. Источник – естественно, не старинная сказка, а роман Стокера, сюжет – слегка искаженная предыстория, или, выражаясь по-киношному, – «начало». Короче говоря, приквел, сложенный из множества вымышленных «кубиков» – от баек самого Стокера до элементов фольклора, порожденного массовой культурой.

По сюжету, пока еще не слишком помешанный на вампиризме Ван Хельсинг (за него и предстоит играть), сидя в Лондоне, получает письмо от своего ученика Харкера. В нем молодой человек рассказывает, что хочет попытаться проникнуть в замок Дракулы. Не лишенный смекалки профессор понимает: случилось страшное, ведь сам Харкер должен был возвратиться несколько дней назад. Кроме того, внимательно изучив «послание с того света» и сопоставив кое-какие факты, Ван Хельсинг делает вывод, что граф сейчас находится не где-нибудь, а именно в Лондоне. Причина визита – желание Дракулы воскресить возлюбленную при помощи древнего манускрипта. Правда, заплатить за это придется высокую цену: в мир выплеснется зло и ужас. Хельсинг решает это предотвратить. Тут-то все и начнется: жутковатые кладбищенские пейзажи, заброшенные дома с призраками, дальше музей Каира, венская библиотека, а финал – приключения в Трансильвании. Разработчики обещают множество отлично прорисованных пейзажей, полученных в результате микширования двухмерной и трехмерной графики, более 40 оригинальных персонажей, с которыми можно контактировать, полторы сотни объектов «вампирской тематики» – осиновые колья, чеснок разных сортов, зеркала всех размеров, ну и прочее хрестоматийное – правда, распятия и святая вода, любимые семейством Бельмонтов, политкорректно не упоминаются.

Еще одна особенность, которой гордятся в Frogwares, – «продвинутая система подсказок, позволяющая игроку, столкнувшемуся с трудностями на пути, разгадывать тайны и получать советы». Надеемся, что это – не закамуфлированное признание в том, что головоломки будут совершенно нелогичными и неподъемными без «шпаргалки».

Все предшествующие игры Frogwares оказались удачными примерно наполовину. Возможно, в этот раз украинско-французская команда найдет силы собрать «хорошие» половинки вместе, чтобы взамен Дракулы не вышло чудище Франкенштейна. СИ



1

50 Cent регулярно посещает офис разработчиков игры имени себя, где не только пьет халявный кофе, но и дает ценные советы на тему того, какой должна быть Blood on the Sand. То же самое он делал для 50 Cent: Bulletproof, если вы понимаете, о чем мы.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PlayStation 3, Xbox 360
ЖАНР: shooter.third-person.modern
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Sierra
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: Swordfish Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2008 (Европа)
ОНЛАЙН: www.50bloodonthesand.com

Автор: Максим «bw» Поздеев
bw@gameland.ru

1 Невероятно, но факт: Blood on the Sand на некоторых скриншотах выглядит по-настоящему симпатичной. Видимо, у движка Unreal Engine 3 иммунитет к древнему проклятию, лежащему на всех играх по лицензии.

2 Если вам не по вкусу прятаться за каждой кочкой и вести партизанскую войну, игра может предложить альтернативу в виде хитроумной тактической схемы «Я есмь Рэмбо, и вам, грязные ублюдки, меня не убить!»

Звезда в шоке

Помимо возможности проходить игру в гордом одиночестве, Blood on the Sand предложит геймерам и кооперативный режим. Второй игрок сможет присоединиться к битве за бриллиантовую черепушку в любой момент, предварительно выбрав того члена G-Unit, которым он желает управлять. Если же никто радости прохождения 50 Cent делить с вами не захочет, управление вторым персонажем смиренно примет на себя AI.





2

50 CENT: BLOOD ON THE SAND

ИНОГДА, НЕСМОТРЯ НА ВСЕ НАШИ ПРОТЕСТЫ, ОНИ ВОЗВРАЩАЮТСЯ.

Люди, хорошо знакомые с изнанкой игровой индустрии, давно уже в курсе, что далеко не все в судьбе каждой новой игры решает ее качество. Случается так, что несусветная дрянь пробивается на вершины чартов и даже обзаводится сиквелами. Наглядным подтверждением этой неприятной истины служит анонс 50 Cent: Blood on the Sand – продолжение игры 50 Cent: Bulletproof, в которую в 2005 году счел своим долгом плюнуть ядом каждый уважающий себя рецензент, что не помешало диску разойтись по миру в количестве двух с половиной миллионов экземпляров. Разработчики Blood on the Sand из студии Swordfish ничуть не стесняются репутации, доставшейся от предыдущей части, и обещают сделать новую 50 Cent со всех сторон замечательной. «Мы не просто готовимся выбросить на рынок еще одну игру. Мы выбрали правильное время, инвестировали средства в кое-какие действительно классные технологии и хороших сценаристов, создали качественный игровой процесс, который доставит удовольствие всем поклонникам 50 Cent», – уверяет нас продюсер Аарон Блин. И знаете, это сразу видно. Взять хотя бы сюжет: он настолько хорош, что не пересказать его здесь было бы преступлением.

Итак, действие игры будет происходить в некой вымышленной ближневосточной стране, где 50 Cent и его партнерам из группы G-Unit случилось выступать с концертами. Увы, промоутер где-то промотал все деньги и расплатился с музыкантами инкрустированным бриллиантами черепом, который почти сразу похитили некие негодяи. Возмущенные таким хамством 50 Cent и его друзья достали свои большие пушки (видимо, они провозят их через таможню под видом музыкальных инструментов) и отправились выяснять, кто же это посмел наехать на самых крутых рэпперов во вселенной. Звучит, гм, заманчиво. Будь Blood on the Sand не игрой, а фильмом, ее сценаристу, наверное, дали бы «Оскар». Или даже два. А вот за что разработчики наград вряд ли дождутся, так это за игровой процесс, который оригинальностью пока не блистает. Он попросту насквозь вторичен: вспомните Gears of War и замените в ней Маркуса Феникса на 50 Cent – вот вам и примерное представление о том, какой хотят видеть Blood on the Sand ее создатели к моменту релиза. В игре будет все то, что пристало иметь современному шутеру-клону: возможность пользоваться укрытиями, прилипать спиной к стенам, стрелять из-за угла вслепую и активно взаимодействовать с напарником. Добавьте к этому еще фирменный стиль 50 Cent (ну, знаете, все эти пафосные позы и выкрученные под хитрым углом руки с пистолетами), погони на «Хаммере», возможность пострелять по врагам из кабины угнанного вертолета и музыкальное сопровождение от понятно кого – и представление о Blood on the Sand сформируется само собой.

Впрочем, просвет (а вместе с ним и резонная надежда на высокие продажи), как всегда, есть. Последователям культа 50 Cent игра наверняка понравится, даже если самой игры там будет как раз на пятьдесят центов. Тем же, у кого на харизму знаменитого рэппера иммунитет, куда тяжелее: необходимо избавляться от навязанных первой частью предрассудков, надеяться на качественный геймплей и уповать на сценариста, даже гадать на кофейной гуще… Только зачем себя мучить, если примерно в одно время с Blood on the Sand должна поступить в продажу Gears of War 2? СИ

Гид покупателя: Игры

КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕОИГРЫ, КОТОРЫЕ РЕКОМЕНДУЕТ ВАМ РЕДАКЦИЯ «СИ»

ЗАЧЕМ НУЖНЫ ЭТИ ХИТ-ПАРАДЫ? РАНО ИЛИ ПОЗДНО КАЖДЫЙ ГЕЙМЕР (ОСОБЕННО НОВИЧОК) ЗАДАЕТСЯ ВОПРОСОМ: «КАКУЮ ИГРУ ПРИОБРЕСТИ?». ВРОДЕ БЫ, ВСЕ ОЖИДАЕМЫЕ ЛИЧНО ИМ ПРОЕКТЫ УЖЕ ДАВНО ВЫШЛИ, А НАЗВАНИЯ ОСТАЛЬНЫХ НИ О ЧЕМ НЕ ГОВОРЯТ. КОНЕЧНО, МОЖНО ИЗУЧИТЬ ПОДШИВКУ «СИ» ЗА НЕСКОЛЬКО НОМЕРОВ, ОБРАЩАЯ ПРИСТАЛЬНОЕ ВНИМАНИЕ НА ИГРЫ С ВЫСОКИМИ ОЦЕНКАМИ. МЫ РЕШИЛИ ОБЛЕГЧИТЬ ВАМ ЗАДАЧУ И ПОДГОТОВИЛИ СПИСОК ИГР, КОТОРЫЕ МЫ РЕКОМЕНДУЕМ ВСЕМ КУПИТЬ ПРЯМО СЕЙЧАС. ВЕРНЕЕ, ДВА СПИСКА – ОТДЕЛЬНО ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА И ДЛЯ КОНСОЛЕЙ. ЕСЛИ, НАПРИМЕР, ВЫ НЕДАВНО ПРИОБРЕЛИ НОВУЮ ИГРОВУЮ ПЛАТФОРМУ, С ПОМОЩЬЮ ХИТ-ПАРАДОВ РЕДАКЦИИ МОЖНО СРАЗУ ЖЕ ПОНЯТЬ, КАКИЕ ДИСКИ ИЛИ КАРТРИДЖИ К НЕЙ НАИБОЛЕЕ АКТУАЛЬНЫ. ЧТОБЫ НЕ БРАТЬ КОТА В МЕШКЕ, ЛУЧШЕ ВСЕ ЖЕ ПРОЧИТАТЬ НАШУ РЕЦЕНЗИЮ НА ИГРУ. ДЛЯ ВАШЕГО УДОБСТВА МЫ УКАЗЫВАЕМ НОМЕР, В КОТОРОМ ОНА ОПУБЛИКОВАНА.

PC

King's Bounty. Легенда о рыцаре

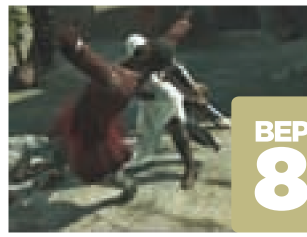


ВЕРДИКТ 9.0

Новые грани здешнего мира открываются в каждом новом квесте, в каждом диалоге. И хочется бежать все дальше и дальше, даже жаль, что рано или поздно волшебная сказка о настоящем герое закончится. Год-полтора «Легенду» вспоминать будут точно.

ПЛАТФОРМЫ: PC
ЖАНР: strategy/role-playing.fantasy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Atari/Nobilis
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1C»
РАЗРАБОТЧИК: Katauri Interactive

Assassin's Creed Director's Cut Edition



ВЕРДИКТ 8.0

Отличный порт гениальной игры. Все очень красиво, по-прежнему захватывающе и чертовски интересно. Для тех, кто играет только на PC и пока не надумал купить консоль, релиз Assassin's Creed Director's Cut Edition – это самый настоящий праздник весны.

ПЛАТФОРМЫ: PC
ЖАНР: action.freeplay
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft Montreal

Sins of a Solar Empire



ВЕРДИКТ 8.5

Давным-давно, когда только вышел первый Warcraft, у стратегов появилась Мечта: «стравить» свои любимые цивилизации в реальном времени с цивилизациями других игроков. И вот мы наконец видим игру, которая реализует ту давнюю Мечту.

ПЛАТФОРМЫ: PC
ЖАНР: strategy.real-time.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Stardock
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1C»/snowball.ru
РАЗРАБОТЧИК: Ironclad

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	King's Bounty. Легенда о рыцаре	PC	strategy/role-playing.fantasy	Андрей Окушко	№09(258)
2	Assassin's Creed Director's Cut	PC	action.freeplay	Степан Чечулин	№09(258)
3	Sins of a Solar Empire	PC	strategy.real-tme.sci-fi	Алексей Арбатский	№06(255)
4	Ведьмак	PC	role-playing.PC-style	Александр Трифонов	№24(249)
5	Тургор	PC	action.survival	Ашот Ахвердян	№09(258)
6	Кодекс Войны: Высшая раса	PC	strategy.turn-based.fantasy	Алексей Арбатский	№05(254)
7	WH40K: Dawn of War - Soulstorm	PC	strategy.real-time.sci-fi	Андрей Окушко	№08(257)
8	Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	PC, PSP, DS, XBLA	role-playing/special.puzzle	Сергей Цилюрик	№12(237)
9	Crysis	PC	shooter.first-person.sci-fi	Игорь Сонин	№24(249)
10	Gears of War	PC	shooter.first-person.sci-fi	Игорь Сонин	№03(252)

ПРИСТАВКИ

Super Mario Galaxy

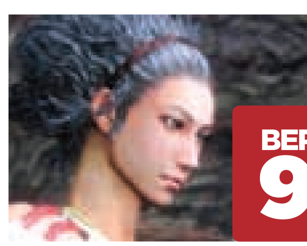


ВЕРДИКТ 9.0

Как и прочие игры Миямото, Super Mario Galaxy с пеленок находилась в центре внимания прессы, и рядовых пользователей. И ведь довольны остались все – случай для современной игровой индустрии почти исключительный. Без хорошего гриба дело точно не обошлось!

ПЛАТФОРМА: Wii
ЖАНР: action-adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «ND Видеоигры»
РАЗРАБОТЧИК: Nintendo EAD

Lost Odyssey



ВЕРДИКТ 9.0

Мы так долго ждали в новом поколении по-настоящему «большой, хорошей и правильной» JRPG. Такой, чтобы дух захватывало от графики, чтоб что ни персонаж – то обязательно личность, чтоб сюжет не отпускал до самого финала, а музыку написал Нобуо Уэмацу. Дождались!

ПЛАТФОРМА: Xbox 360
ЖАНР: role-playing.console-style
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Алион»
РАЗРАБОТЧИК: Mistwalker

Mass Effect



ВЕРДИКТ 9.0

Открытый космос гарантирует поистине бескрайние возможности. Вырвавшись с Земли, люди успели влезть и в большую политику, и в организованную преступность, всюду демонстрируя завидную прыть и нешуточный напор. Кем станет ваш командор Шепард, товарищ?

ПЛАТФОРМА: Xbox 360
ЖАНР: role-playing.pc-style.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Алион»
РАЗРАБОТЧИК: BioWare

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	Super Mario Galaxy	Wii	action-adventure	Сергей Цилюрик, Red Cat, Артем Шорохов	№02(251)
2	Lost Odyssey	Xbox 360	role-playing.console-style	Наталья Одинцова, Артем Шорохов	№06(255)
3	Mass Effect	Xbox 360	role-playing.pc-style.sci-fi	Александр Устинов, The Stig, Red Cat	№02(251)
4	Call of Duty 4: Modern Warfare	PC, Xbox 360, PS3	shooter.first-person.modern	Игорь Сонин, Артем Шорохов, Александр Устинов	№23(248)
5	Devil May Cry 4	PS3, Xbox 360, PC	action.third-person.slasher	Наталья Одинцова, Red Cat	№04(253)
6	Burnout Paradise	PS3, Xbox 360	racing.arcade.freeplay	Александр Устинов, Артем Шорохов	№05(254)
7	Gran Turismo 5 Prologue	PS3	racing.simulation	Александр Устинов, The Stig, Евгений Закиров	№09(258)
8	Army of Two	PS3, Xbox 360	shooter.third-person.modern	Александр Устинов, Артем Шорохов	№08(257)
9	Uncharted: Drake's Fortune	PS3	action(adventure).modern	Артем Шорохов, Александр Устинов, The Stig	№24(249)
10	God of War: Chains of Olympus	PSP	action-adventure.slasher	Red Cat	№07(256)

Слово команды

ЖИЗНЬ РЕДАКЦИИ, КАК ОНА ЕСТЬ

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ МЫ РАССКАЗЫВАЕМ ВАМ, ЧЕМ ЖИВЕТ РЕДАКЦИЯ «СТРАНЫ ИГР». ВЕДЬ МЫ НЕ ТОЛЬКО ПИШЕМ, РЕДАКТИРУЕМ И ВЕРСТАЕМ ТЕКСТЫ, НО ЕЩЕ И КУЛЬТУРНО ОТДЫХАЕМ, ЧИТАЕМ КНИЖКИ, ЛЕТАЕМ НА САМОЛЕТАХ, ВЫШИВАЕМ КРЕСТИКОМ И ДАЖЕ ИНОГДА ИГРАЕМ. ЭТА РУБРИКА ОТЛИЧНО ОТРАЖАЕТ НАШУ ЖИЗНЬ В ДЕНЬ СДАЧИ ОЧЕРЕДНОГО НОМЕРА (КОТОРЫЙ ВЫ, СОБСТВЕННО, ДЕРЖИТЕ В РУКАХ). ЧИТАЯ ЕЕ, ВЫ ВИРТУАЛЬНО ПЕРЕНОСИТЕСЬ НА ДВЕ НЕДЕЛИ НАЗАД И ОКАЗЫВАЕТЕСЬ В НАШЕМ ОФИСЕ, СЛЫШИТЕ ВОЗГЛАСЫ РЕДАКТОРОВ, СТУК КЛАВИШ, СТОНЫ УМИРАЮЩИХ БОТОВ ИЗ UNREAL TOURNAMENT И ОЩУЩАЕТЕ НА СЕБЕ НЕДОУМЕННЫЙ ВЗГЛЯД НАШЕГО ИЗДАТЕЛЯ. НАДПИСЬ НА БЛОКНОТИКЕ СПРАВА – НЕ ПРОСТО ТАК. ПОПРОБУЙТЕ УГАДАТЬ, ИЗ КАКОЙ ОНА ИГРЫ.



Константин Говорун
wren@gameland.ru



СТАТУС:
Врен-линуксофоб

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
World in Conflict

Как многие из вас должны были заметить, по техническим причинам в восьмой номер «Страны Игр» не попала статья «Linux. Just for Fun» из раздела «Онлайн». Ее можно скачать в формате PDF у нас на сайте. Также она выложена на DVD к этому номеру «Страны Игр». Приношу по этому поводу свои извинения.
В этом номере, надеюсь, все будет прекрасно, и злые полтергейсты не съедят наши лучшие в мире репортажи, рецензии и специальные материалы.

Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru

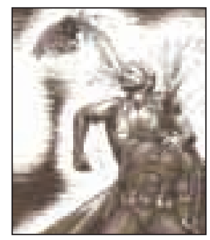


СТАТУС:
Демонический редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Crisis Core: FF7, Wild Arms XF

Расскажу о своих впечатлениях от Ninja Gaiden II. Хотя что о них рассказывать – сперва так ошалела от врагов, отвечающих на мои выпады контрударами, что начала панически «мэшить». В результате чуть было не погибла бесславно в самом начале уровня. Правду говорят: любит Томонобу Итагаки подкинуть геймерам испытаний, чтоб «нормальный режим» медом не казался. Жду полную версию, между делом прохожу Wild Arms XF.

Артем «cg» Шорохов
cg@gameland.ru

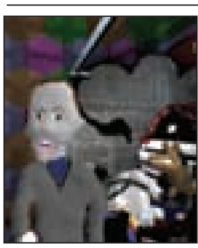


СТАТУС:
Ч.Н.Бэтменоборец

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Lost Odyssey (сайдквесты)
Metal Gear Online beta

Давным-давно мечтали фанаты стравить в одной игре персонажей Mortal Kombat и Street Fighter. Интересно же, кто сильнее, слон или кит? Ну вот и свершилось нечто вроде: анонсирован новый Mortal Kombat. Совсем-совсем новый – кроссовер со вселенной DC Comics, в которой обретаются Бэтмен, Супермен, Женщина-Кошка и прочие герои да злодеи. Скрещу пальцы: пусть добавят еще и Чака Норриса! Я-то знаю, какое у него любимое Fatality...

Илья Ченцов
chen@gameland.ru

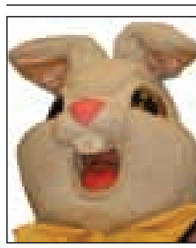


СТАТУС:
воксельный редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Voxelstein 3D

Игра дня –Voxelstein 3D. Представьте себе навеянный «Вольфенштейном» особнячок, сделанный из маленьких кубиков-вокселей. Четыре вида оружия, позволяющие эти воксели расковыривать – ножичком по штучке, а гранатой или часовой миной можно проделывать большие сырные дыры. Все угловатое, но восхитительно детализированное и какое-то уютное. Все-таки жаль, что когда-то компания 3Dfx сделала ставку на полигоны.

Сергей Цилюрик
td@gameland.ru



СТАТУС:
Пасхальный заяц

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Team Fortress 2
Crisis Core: Final Fantasy VII

Второй раз поучаствовал в ежегодном соревновании по городскому ориентированию «Бегущий город» (http://runcity.ru). По сути, это бег по установленным организаторами чекпойнтам, где и выбор определяемого командой маршрута, и скорость его прохождения решают все. К победе мы, естественно, не пришли, но удовольствие от самого участия получили колоссальное. Сезон активного отдыха открыт!

Денис «SpaceMan» Никишин
spaceman@gameland.ru

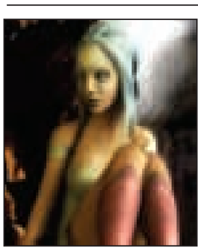


СТАТУС:
Директор Всех Ниндзей

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Advance Wars: Days of Ruin

Взял тут у Шорохова Advanced Wars: Days of Ruin (из-за лейтенанта Lin – она на картинке слева), выковырял у Устинова редакционную DS'ку... И знаете... понравилось! Надо купить свою. Но... листаешь список игр на это чудо от Нинтендо и плакать хочется. Если ты не мариофил, не собаковод, не секретарша и не умственно отсталый (даешь брэйн трэйнинг!), то играть будет исключительно не в чего. Хотя, с другой стороны, и на PSP мне действительно понравились только оба Metal Gear Acid.

Александр Солярский
solyarskyi@gameland.ru

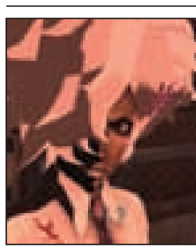


СТАТУС:
Stranger

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
«Тургор»

Запомни, младший: цвет не игрушка, хранить его в количествах больших, чем тебе положено, – табу. Тратить его на что-либо, кроме поддержания своей жизни, – табу. Дарить его тем, кто слабее тебя, – табу. За каждое нарушенное табу последует экзекуция. За десятикратное нарушение табу – изгнание в кошмар. За нарушение табу после изгнания – абсолютная смерть. Но знай, младший, ничего не нарушив, ты ничего и не достигнешь.

Евгений Закиров
zakirov@gameland.ru

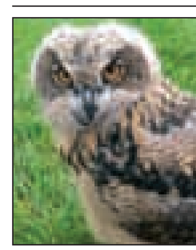


СТАТУС:
Вологодский Харви Моисеевич

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
No More Heroes, Condemned 2,
Donkey Kong Country 3

Не смотрите видео на YouTube, не читайте отзывы блогеров, не верьте людям с форумов – все это может подпортить удовольствие от No More Heroes. Страшно ли это? Еще как! Конечно, многие интересные моменты создатели сами показали раньше времени, выложив 51 фрагмент из игровых роликов на официальном сайте NMH... Но и их не надо было смотреть! Гадкие, гадкие спойлеры! Спойлеры везде и всюду!

Red Cat
chaosman@rambler.ru

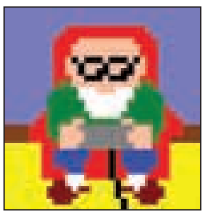


СТАТУС:
Бег по кругу

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Dark Sector
Medieval 2: Total War

Сериал Total War в целом и Medieval 2 в частности не теряют для меня актуальности уже долгие годы. Я убирал эту игру с «винта», а потом устанавливал заново, наверное, раз двадцать – надеясь, что уж ТЕПЕРЬ-ТО построю настоящую евроазиатскую империю. Тщетно! Терпения хватает только на изматывающее противостояние с Византией или какой-нибудь мусульманской державой, после чего случается тотальный Uninstall. Вот как сейчас.





Илья Ченцов
chen@gameland.ru

ДОЛОЙ КАЗУАЛЬЩИНУ!

ДУМАЮ, ТАКОЕ СЛУЧАЛОСЬ СО МНОГИМИ ИЗ ВАС – КОГДА ВЫ, ПРОВОДЯ ВРЕМЯ ЗА ИГРОЙ, ВНЕЗАПНО ЗАДУМЫВАЛИСЬ: «В СУЩНОСТИ, Я ПРОСТО ХОЧУ УЗНАТЬ, ЧТО БЫЛО ДАЛЬШЕ, ЗАЧЕМ ЖЕ МЕНЯ ЗАСТАВЛЯЮТ БИТЬСЯ С ДЕСЯТЫМ ПОДРЯД ОТРЯДОМ СЛУЧАЙНО ГЕНЕРИРУЕМЫХ МОНСТРОВ?»

Современные игры разложены по полочкам жанров, и на каждой полочке нас подстерегают однообразные действия: тут мы будем убивать бесконечных пришельцев, там будем прыгать через препятствия, здесь будем кликать на врагов и прокачиваться. Различия в пределах одной полочки минимальны. Казалось бы, решение – поиск новых игровых механик. Но добавит ли оно играм осмысленности? Возможно, будущее все-таки за сюжетом. В блоге Мишеля Самина (Michaël Samyn), одного из основателей компании Tale of Tales, я нашел интересную запись, четко раскрывающую проблему:

«Все игры казуальны, и компьютерные – не исключение. Игры были и остаются казуальными уже сотни лет. Если говорить об общей структуре и механике, нет никакой разницы между шутером от первого лица и игрой «хлопни все пузырьки». Казуальные игры не новы, и их можно встретить повсюду.

Вопреки мнению, бытующему в игровой индустрии, все люди играют! В скрэбл*, шахматы, крестики-нолики, в карты и так далее. Люди всегда играли в игры казуально. А теперь они играют в них на компьютерах. Так называемый расцвет казуальных игр – фикция. Люди просто чаще используют компьютеры (и прочие гаджеты).

Однако некоторые компьютерные игры предлагают больше чем просто казуальные развлечения. Эти игры симулируют правдоподобные миры, в них фигурируют интересные персонажи, рассказываются серьезные истории и звучит изысканная музыка. Подобные игры позволяют нам взглянуть в будущее интерактивного творчества.

Но, к сожалению, даже подобные игры по сей день содержат толстый слой казуального геймплея. Найди ключ, убей босса, реши головоломку, выиграй в какой-нибудь дурацкой мини-игре. Перейди на следующий уровень, начни все снова. И так до умопомрачения. Все эти отвлечения полностью уничтожают кропотливо смоделированную реальность и рвут искусно сотканную вязь осмысленной истории.

Мы можем играть на компьютерах, но нам не нужны компьютеры, чтобы играть. Однако для того, чтобы создать интерактивную иллюзию, реалистичную среду, историю, которая развивается в зависимости от каждого вашего действия, компьютер необходим. В этом суть компьютерных развлечений. Вот на чем нам надо сосредоточиться.

Казуальные дизайнеры могут продолжать исследовать галактики «интересных игровых механик» и «прикольных дизайнов уровней», как они делали это столетиями. Мы даже можем кое-чему у них поучиться – доступности, например. Возможно, с точки зрения структуры и механики особой разницы между «большими» и казуальными играми нет, однако интерфейс последних часто гораздо более удобен. Казуальные игры нацелены на любых игроков, поэтому их интерфейсы должны быть простыми и интуитивными. Интерактивным развлечениям незачем быть сложными. Казуальный геймплей привлекателен для всех, даже на компьютере. Каждый из нас играл казуально. Но в этом опыте нет глубокого смысла. Для большинства людей он совершенно не важен. Чувства, вызываемые казуальными играми, не могут сравниться с ощущениями от фильмов, книг или музыки.

Если мы хотим раскрыть огромный потенциал интерактивного творчества, мы должны избавиться от казуального геймплея! Надо двигаться дальше и сосредоточиться на уникальных вещах, которые мы можем сделать с помощью этой технологии. Менее казуальных, более амбициозных, глубоких, интересных, новых».

Во многом согласившись с Мишелем, я, однако, не преминул заметить, что пути ее решения он указывает очень уж общо. И написал ему письмо:

«Не могли бы вы пояснить, что, по-вашему, значит «двигаться дальше» и о каких «уникальных вещах» идет речь? Проекты Tale of Tales пока напоминают «урезанные» версии обычных игр. Олени в The Endless Forest не умеют говорить, старушка из The Graveyard не может отклониться от своего маршрута – многие говорят, что то, что происходит в этой игре, можно было бы передать и в фильме, и гораздо более эффективно. Что вы скажете на это?»

Вот его ответ:

«Я частично согласен с критикой наших игр. Мы осознанно делаем их похожими на уже существующие, удаляя некоторые аспекты. Мы считаем, что эти аспекты устарели и не нужны интерактивному искусству. Например, мы стараемся не использовать текст – по многим причинам. Одна из них заключается в том, что интерактивное искусство вряд ли может внести что-то новое в жанр романа или поэмы, да оно и не должно на этом сосредотачиваться. Мы должны сфокусироваться на тех вещах, которые можно хорошо сделать с помощью этой технологии, на том, в чем ей нет равных. Нас поражают миры, которые создают разработчики игр, но мы чувствуем, что часто способы взаимодействия с этими мирами построены так, что рушат весь проект. Мы тоже пытаемся создавать захватывающие миры, но структура наших игр иная. Может показаться, что мы просто делаем «игры без геймплея», но я считаю, что тут все гораздо интереснее, и наша схема взаимодействия гораздо глубже и сложнее, чем думают некоторые.

Я согласен, что The Graveyard минималистична (в какой-то мере это была проверка – насколько малую степень интерактивности может иметь «игра», чтобы оставаться интересной). Но мы считаем этот минимализм правильным выбором в рамках темы игры (смерть и старость).

Я думаю, что люди, которые считают, что The Graveyard с тем же успехом могла бы быть фильмом, не совсем понимают интерактивное искусство, либо не умеют его воспринимать».

Оригинал записи, использованной в статье, вы можете найти в Интернете по адресу: www.tale-of-tales.com/blog/2008/03/14/games-less-casual, а игры Tale of Tales – на нашем диске.



* В России игра также известна как «Эрудит».


РЕКЛАМА
ЭПИЧЕСКАЯ РОЛЕВАЯ САГА
MASS EFFECT™
N7
BIOWARE CORP
CDPROJEKT
MASSEFFECT.SNOWBALL.RU
1С ФИРМА «1С»
snowball.ru
перекрёсток миров
© 2008 BioWare Corp. All Rights Reserved. BioWare Corp., the Bioware Corp. logo, BioWare, the BioWare logo, Mass Effect and the Mass Effect logo are either the registered trademarks or trademarks of BioWare Corp. in Canada, the United States and other countries and other countries. All other trademarks belong to their respective owners.
© 2008 ЗАО «1С»/творческая адаптация студии Snowball Interactive. Все права защищены. Фирма «1С»: Россия, 123056, Москва, а/я 64. Отдел продаж: Тел. (495) 737-9257, Факс (495) 681-4407, e-mail: 1c@1c.ru.





Анатолий Норенко
spoiler@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

RUSSIA WITH LOVE

«МЕНЬЯ ЗАВУТ ЛЕВЕЛОРД ВЕЛИКИЙ, А ТЫ СЕЛЯНИН!» – ВЫПАЛИЛ СВОЮ ПРИВЕТСТВЕННУЮ РЕЧЬ РИЧАРД ГРЕЙ НА ВЫХОДЕ ИЗ ТЕРМИНАЛА «ШЕРЕМЕТЬЕВО-2», ГДЕ Я ЕГО ВСТРЕЧАЛ КАК СПЕЦИАЛЬНОГО ГОСТЯ ЦЕРЕМОНИИ GAMELAND AWARD 2008. БЫВШИЙ СОВЛАДЕЛЕЦ RITUAL ENTERTAINMENT, А НЫНЕ ОДИН ИЗ КЛЮЧЕВЫХ СОТРУДНИКОВ КАЗУАЛЬНОЙ MUMBO JUMBO, ВОТ УЖЕ НА ПРОТЯЖЕНИИ ПАРЫ ЛЕТ СТАРАТЕЛЬНО ИЗУЧАЕТ РУССКИЙ ЯЗЫК.

«Я нимного панимаю па-русски», – хвастается своими достижениями Ричард, пока мы идем к припаркованной на стоянке машине. На улице пять градусов тепла, моросит противный дождь, а на моем американском друге одна легкая рубашка с короткими рукавами. Я рассказываю, что последняя неделя в Москве была очень теплой, и совсем неприятно, что погода так резко и, главное, не вовремя изменилась. Ричард совершенно искренне улыбается и отвечает, что это он привез с собой Снегурочку.

Пока мы стоим в пробке на МКАДе по пути в гостиницу, Ричард делится последними новостями. Русским языком он занимается с частным преподавателем как минимум три раза в неделю. До сих пор путается в падежах и склонениях, но сдаваться не намерен. «Я льюблю Маскву», – безустанно повторяет гость столицы, разглядывая в окно автомобиля серые окрестности Ярославского шоссе. Вместе с ним, я тоже начинаю смотреть на родной город совсем по-другому. Когда на протяжении долгого времени где-то живешь, начинаешь привыкать ко всему, и все становится обыденным.

Впервые мы познакомились с Левелордом на E3 в Лос-Анджелесе уже, казалось бы, в далеком 2004 году. По неизвестной мне тогда причине Ричард всегда с какой-то грандиозной любовью относился к России и бродил по выставочным павильонам в футболке с российским гербом. Самый первый его визит в Москву в апреле 2005 года стал большим событием за последние несколько лет в его жизни. С тех пор Ричард побывал во Владивостоке, а также у наших западных братьев в Киеве. И вот он снова в Москве – мечты сбываются, и не один раз.

«Ты, наверное, очень устал после перелета», – переживаю я в холле гостиницы, вспоминая про пять часов из Далласа в Атланту и еще девять из Атланты в Москву. «Нет, нет. Ты что? Максимум полчаса, легкий душ, приведу себя в порядок и буду готов к приключениям», – перебивает меня Ричард, а я удивляюсь его энергии.

Гость живет на верхнем этаже «Космоса» на Проспекте Мира, откуда открывается отличный вид на территорию ВВЦ. «Ночной дозор» и «Дневной Дозор» – фильмы, которые Ричард пересмотрел по несколько раз, и выбора, в какой гостинице останавливаться в Москве, для него в принципе не существует.

Ричард всегда любит рассказывать про свои русские корни. Его дедушку, которого он никогда не видел, звали Владимир Алексеевич, и на этом, к сожалению, какие-либо исторические подробности заканчиваются. В этом году Левелорд даже прошел дорогостоящий генный тест, чтобы определить, есть ли у него русская кровь. Через четыре месяца после проверки сообщили результаты – нет. Но Ричард не расстраивается и говорит: «У меня русская душа». И это правда. Плейлист его плеера составлен из песен разных отечественных музыкальных исполнителей – от t.A.T.u. до Юли Савичевой. По-моему, только настоящий русский может слушать подобную музыку, в хорошем смысле.

25 ноября 2006 года ему стукнуло 50 лет. Он живет один в приятном домике в Далласе, штат Техас. В этом году планирует купить второй дом на той же улице напротив – тесно. В его доме очень чисто и уютно – по крайней мере, для холостяка. В гостиной собрана многочисленная коллекция водки – больше сотни бутылок, разных форм и марок, но все из России. Что-то дарят друзья, что-то Ричард покупает сам. Компьютерный стол украшен клавиатурой и мышкой, расписанными под хохлому. Самое трогательное, что одни часы показывают местное время, а вторые – московское. В одной из комнат висит российский флаг. Мы часто общаемся по ICQ или e-mail и рады любой встрече либо в Штатах, либо, как он говорит, «на Родине».

Ричард прилетел с большим черным чемоданом. Я еле тащу его по холлу гостиницы до лифта. «Тяжело? – спрашивает Левелорд – 40 килограмм и все – подарки, я настоящий русский».

Ричард мечтает выучить русский язык, чтобы чувствовать себя самостоятельно в нашей стране. Заветная мечта – купить загородный дом в Подмосковье, найти русскую жену и приезжать сюда на каникулы. «Русский – это такой прекрасный язык!» – говорит Ричард, прислушавшись к разговору двух дам в кафе.

На церемонии Ричард очень волнуется. Ему предстоит выступить перед публикой и объявить победителя в номинации «Лучшая казуальная игра». На сцене Левелорд чувствует себя на удивление уверенно и даже толкает первую половину речи на русском языке. Как приглашенный гость потом признался, он действительно не любит публичных обращений, но когда он поднялся к ведущему и заговорил по-русски, почувствовал себя как дома, и волнение прошло.

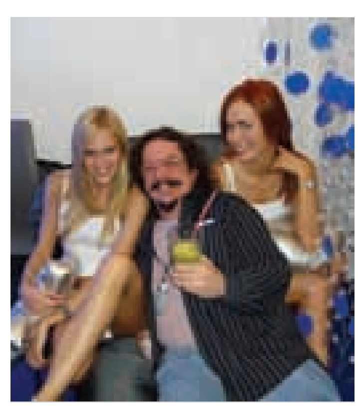
«Что бы ты еще хотел посмотреть в Москве?» – заботливо спрашиваю я. «Ты знаешь, мне интересно все. Даже если мы просто будем сидеть в гостинице, я буду чувствовать себя прекрасно, я до сих пор не верю, что я в Москве», – отвечает Ричард.

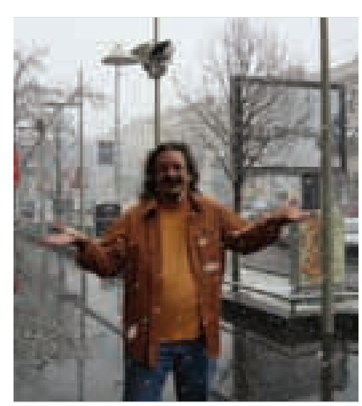
Многие знакомые мне иностранцы, приезжая в столицу, относятся к ней крайне потребительски – в плане вкусно покушать и весело провести время. С Ричардом совершенно другая история – пребывая в Москве, он буквально живет и дышит этим городом.

Церемония завершена, пора возвращаться домой. Через пару дней мы будем традиционно сидеть за столиком в кафе «Саквояж» на первом этаже гостиницы «Космос» с запакованным чемоданом, ждать такси, пить теплый чай и молчать. Ричард будет уже скучать по Москве, а я присоединюсь к нему в этих чувствах, я тоже буду скучать по Москве без Ричарда.

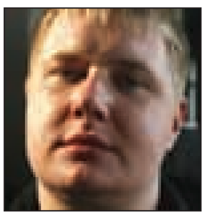
Личную страничку Ричарда «Левелорд» Грея можно найти в Интернете по адресу www.levelord.com.











Егор Просвирнин
egor.prosvirnin@mail.ru

ЗАБЫТЫЕ ГЕРОИ

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

КАК РУССКАЯ КЛАССИЧЕСКАЯ ЛИТЕРАТУРА МОЖЕТ ПЕРЕСЕЧЬСЯ С МИРОМ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР? И ЧТО ИЗ ЭТОГО ВЫЙДЕТ?

Обычно я пишу о глобальных вещах, захватывающих воображение, – постиндустриальная экономика, психология насилия, каста интеллигенции… Сегодня я хотел бы поговорить с вами об одной частности, муторной, душной, но, к сожалению, необходимой.

В жж-сообществе ru_gameland не так давно проходил конкурс читательских статей, в рамках которого была опубликована рецензия на Devil May Cry 4 с заголовком «Один день Ивана Дантесовича». Видимо, автор текста, краем уха услышав про «Один день Ивана Денисовича», решил, что это что-то из русской классики 19-го века, что-нибудь про барина с окладистой бородой, как он встает, пьет чай, охая, потом, переваливаясь, идет на прогулку и так до вечера. «Назову «Один день Ивана Дантесовича», а чо, прикол!».

К сожалению, настоящий «Один день Ивана Денисовича» начинается так: «В пять часов утра, как всегда, пробило подъем – молотком об рельс у штабного барака. Перерывистый звон слабо прошел сквозь стекла, намерзшие в два пальца, и скоро затих: холодно было, и надзирателю неохота была долго рукой махать. Звон утих, а за окном все так же, как и среди ночи, когда Шухов вставал к параше, была тьма и тьма, да попадало в окно три желтых фонаря: два – на зоне, один – внутри лагеря» (дальше вы можете прочесть текст на lib.ru).

Совершенно верно, это русская лагерная проза, описывающая день обитателя сталинского ГУЛАГа. «Один день Ивана Денисовича» написал Александр Солженицын, автор знаменитого «Архипелага ГУЛАГ», лауреат Нобелевской премии по литературе. Думаю, вы понимаете всю неуместность и мерзость заголовка рецензии на компьютерную игру, отсылающего к тексту, в котором собраны боль и страдания миллионов людей. Но я не собираюсь читать вам мораль, рассказывать, что такое хорошо и что такое плохо, пугать ужасами репрессий – за меня это сделал Солженицын, написавший одну из важнейших книг 20-го века. Просто подумайте, что вам выгодно – чтобы величайшая трагедия вашего народа (именно величайшая – в Великую отечественную вы могли хотя бы сдаться немцам, сталинские же палачи пленных не брали) пребывала в статусе святыни, вечного огня, жгущего сердца новых поколений и позволяющего им отлавливать новых сталиных на дальних подступах к власти, или же чтобы она была еще одним предметом для стеба. «Га-га, гы-гы, лагеря-расстрелы, прикольно». Когда прикольно – тогда не страшно, а если новых репрессий никто не боится, то почему бы, собственно, их не начать? Дорогие россияне поддержат одобрительным смехом.

Что особенно ужасно и отвратительно – судя по комментариям к тексту, большая часть читателей даже не поняла, к чему отсылает заголовок. Люди обсуждали достоинства и недостатки рецензии, в упор не замечая слона. Это еще один скорбный признак нашего времени – полное незнание основных текстов русской литературы. Видите ли, русская классическая культура (частью которой Солженицын является по праву) устроена очень хитрым образом – как только человек с ней знакомится, у него тут же возникают Вопросы. Причем Вопросы ко всем – к родным и близким, к власти, к начальству, к авторам «прикольных заголовков». Вопросы простые: «Кто вы такие? По какому праву? Куда вы дели настоящую Россию?» Говоря иначе, приобщение к классическому литературному наследию радикально меняет нравственные ценности и нравственную чувствительность человека, понижая его терпимость к мерзостям окружающей действительности. Человек начинает бороться, человек начинает думать, человек начинает менять мир вокруг.

Именно поэтому человека к классическому наследию не подпускают. Сначала его мучают огромными, сложнейшими текстами в школе, вызывая устойчивый рвотный рефлекс. «Достоевский? Вроде читал в школе. Такая пакость, училка чуть было двойку не поставила за него». Затем его обрабатывают чудовищно снятыми экранизациями (и местами компьютерными играми), окончательно уверяя в том, что «классика» должна идти в ряду «орал, анал, золотой дождь». В итоге мы имеем конкурс статей, в котором один несмышленыш по глупости пляшет канкан на костях, а остальные этого канкана не замечают. «Начало интригует (за один день успел пройти игру и написать статью?! силён) – открыла. так, что у нас тут.. биографические стенания... эмоциональные перепитии..» – сообщает в комментариях дорогая читательница (орфография и пунктуация авторские).

Что делать? Читать, читать и еще раз читать. Журналы об играх, любительские рецензии, форумные дискуссии – это, конечно, здорово и прекрасно. Равно как и прочие бегбедеры с уэльбеками и чаками паланиками. Но, друзья, попробуйте Достоевского, Толстого, Чехова. Пушкина, в конце концов.

Я понимаю, что у вас эти имена со школы вызывают нервную судорогу, но все же дайте им шанс. Тот же Достоевский свои морально-нравственные концепции специально вписывал в популярные форматы («Преступление и наказание» – детектив, да, да, как у Донцовой с Акуниным, только лучше!). Толстой, помимо тяжеловесной прозы, писал еще злющие статьи, не потерявшие актуальности и сто лет спустя. Чехов уехал на Сахалин к каторжникам, Пушкин вообще на дуэли погиб (как вы думаете, кто из палаников осмелился бы выйти на дуэль? Никто). Русская классика состоит из превосходных, захватывающих текстов, написанных смелыми, отчаянными людьми. Дайте им шанс и, уверяю, ваше доверие окупится сполна.







Максим Поздеев
bw@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

СТО ЧАСОВ УДОВОЛЬСТВИЯ

КОГО КАК, А ЛИЧНО МЕНЯ ВСЕГДА УГНЕТАЛИ РАЗРАБОТЧИКИ, СТРЕМЯЩИЕСЯ ВСЕМИ ВОЗМОЖНЫМИ СПОСОБАМИ РАСТЯНУТЬ ВРЕМЯ, КОТОРОЕ ГЕЙМЕРЫ МОГУТ ПРОВЕСТИ ЗА ИХ ИГРОЙ, НА МНОГИЕ ДЕСЯТКИ ЧАСОВ.

И дело здесь даже не в их желании удержать меня у экрана как можно дольше, а в том, какими методами большинство старается этого добиться. Свежий ролевой эпик с заявленным геймплеем на шестьдесят с лишним часов – это почти наверняка длинное, скучное и затянутое повествование, к концу которого уже и не помнишь, что было в начале. Сюжет, размазанный ровным слоем по поверхности игры, теряет всякие шансы на то, чтобы остаться на протяжении всего этого времени динамичным, ярким и захватывающим. Да и сам игровой процесс в тех случаях, когда разработчики любой ценой стремятся растянуть его во времени, сильно теряет в увлекательности. И в результате получается так, что шестидесятичасовой поход к триумфальному финалу хочется бросить, едва одолев третью его часть.

Не то чтобы я был против длинных игр как таковых или у меня не было на них времени – я всецело за, да и времени не жалко. Но разработчикам ни в коем случае не стоит забывать, что фраза «сто часов игрового процесса» в списке особенностей игры – это не самоцель, а лишь результат того, что им есть что показать и рассказать игроку. И если уж эти самые сто часов заявлены, то они должны заполняться не однообразным избиением одинаковых монстров. Игра от начала и до конца должна оставаться интересной.

К счастью, современная игровая индустрия предлагает массу способов прилепить игрока к экрану телевизора на несколько десятков часов, не принося при этом в жертву геймплей. Например, предложенная Microsoft концепция Achievements – набора очков за выполнение различных игровых действий. Однократное прохождение игры может занимать всего пять-десять часов, но сбор этих очков потребует гораздо больше, причем в процессе игрок вынужден предпринимать шаги, которых не делал при первом прохождении, и получать таким образом новый игровой опыт, открывать для себя что-то ранее невиданное.

Также прекрасно работает и старая как мир схема с уровнями сложности: благодаря грамотной их настройке можно заставить геймера брать в руки геймпад снова и снова, и при этом не портить ему настроение отсутствием в игре вызова и новизны. Особенно хорошо это заметно в спортивных симуляторах: за актуальной на данный момент частью FIFA Soccer или NBA Live можно провести целый год (как раз до выхода продолжения) при условии, что разработчики не поленились вложить свои силы в доводку уровней сложности.

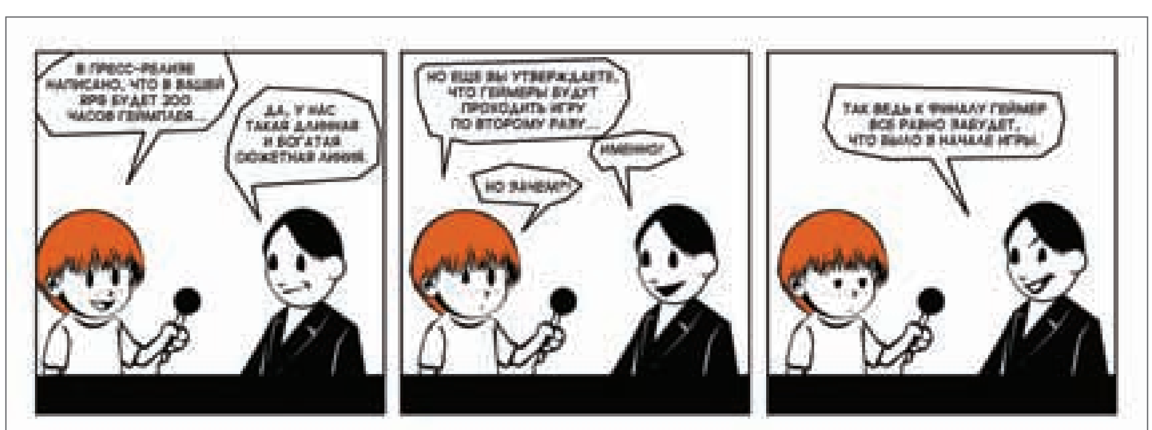
Обе эти схемы строятся на том, чтобы побуждать игрока повторно проходить то, что он уже прошел однажды. Для этого даже существует специальный термин – replayability. Но гораздо лучше с делом «приклеивания» геймеров к экрану телевизора справляется более сложная, но и гораздо более интересная система, в которой необходимость повторного прохождения «зашита» в сам игровой процесс.

Существует для PlayStation 2 такая игра – Way of the Samurai 2. Неказистая, местами противная, с жутко неудобным управлением и очень скупая на визуальные красоты. По сути, она очень маленькая: десяток локаций, несколько сюжетных NPC, ограниченные возможности развития главного героя. Но при всем этом Way of the Samurai 2 можно было проходить снова и снова – все благодаря тому, что игрок не был привязан к какому-то определенному образу хорошего или плохого парня и мог позволить себе творить в средневековом японском городе, где развивается действие, все, что душе угодно. В игре было почти полтора десятка различных концовок, предполагающих совершенно разные способы действия. Чтобы получить одну из них, требовалось изобразить защитника сирых и убогих, другую – стать беспощадным убийцей, третью – предателем и негодяем, четвертую – стражем закона, и так далее. Way of the Samurai 2 предлагала игроку полтора десятка разных историй, происходящих в одних и тех же декорациях, с одними и теми же действующими лицами. И благодаря этому процесс общения с игрой сам собой растягивался с трех-четырех часов до тридцати, не вызывая у человека по эту сторону геймпада никакого недовольства.

Еще один, куда более современный пример – это, конечно же, Mass Effect. Никакого намека на многочисленные концовки в детище BioWare нет, а вот возможность при каждом новом прохождении вести себя иначе ровно та же, что и в Way of the Samurai 2. Выбор манеры поведения никак не влияет на итог всего повествования, но отражается на судьбах множества неигровых персонажей и даже некоторых членов партии.

А в результате именно желание узнать, что бы произошло, если бы в какой-то конкретной ситуации игрок повел себя иначе, и становится главным мотивом для повторного прохождения, что превращает двадцать часов (примерно столько нужно, чтобы пройти игру один раз) в сорок или даже шестьдесят.

Длительность геймплея в современных играх – вещь сверхважная: каждый геймер, выкладывая 60 евро за очередную нетленку, надеется на то, что она подарит ему именно столько удовольствия, сколько ему нужно. Но увеличение количества игрочасов за счет цельности сюжета и концентрированности игрового процесса – это тупиковый путь развития. Нет ничего более грустного, чем осознание того, что тебя таскают на поводке из одного угла игрового мира в другой только лишь затем, чтобы на часах в разделе статистики натикало побольше минут. Гораздо приятнее, когда разработчики вкладывают свои силы в replayability, при каждом новом прохождении предлагая игроку нечто новое.







Олег Доброштан

ЧЕМ БОЛЬШЕ СТВОЛ – ТЕМ КРЕПЧЕ ОБОРОНА

ХОЧЕТСЯ. ХОЧЕТСЯ НЕ ДУМАТЬ О RPG-ЭЛЕМЕНТАХ В ШУТЕРЕ. ХОЧЕТСЯ НЕ РАЗМЫШЛЯТЬ О СТРАТЕГИЧЕСКОЙ СОСТАВЛЯЮЩЕЙ. ХОЧЕТСЯ ТУПО БЕГАТЬ С АВТОМАТОМ НАПЕРЕВЕС, КРОМСАТЬ УРОДОВ НА КУСКИ». НУ, ХОТЯ БЫ БЕНЗОПИЛОЙ РАСЧЛЕНЕНКУ УСТРОИТЬ, КАК СОВСЕМ НЕДАВНО ЭТО ДЕЛАЛ МАРКУС ФЕНИКС СО ТОВАРИЩИ.

Часто нам кажется, что чем больше наворотов, тем интереснее геймплей. Вот, смотрите – занятная игра. Стоит на полке, призывно сверкает целлофаном обложки. Читаем краткое описание – тут вам и стратегические элементы, и прокачка персонажа, и даже аркадные игры встроены. Надо брать! Срочно. В итоге – инсталлируем, запускаем и мечемся в поисках очередной мелкой кнопки навороченного интерфейса или упорно зубрим комбинации клавиш. А ведь простота – признак гениальности. Чем легче «врубиться» в игру, чем быстрее она затянет человека в свой мир – тем лучше. Нет, я не против смешения жанров – но я действительно против эклектики. Вообще, подобная тенденция заметна не только в игровой индустрии. Посмотрите на то, что происходит в кино – как яркие вспышки, появляются точные и выверенные проекты, – как антипод сложных конструкций, собранных из нескольких жанров. Достаточно вспомнить «300 спартанцев» или «Рэмбо IV», чтобы понять, о чем я говорю. Фанатам бешеных перестрелок не суть важна внутренняя драма главного героя. Оставьте ее мелодраматическим сюжетам. Лучше поддайте грохота, взрывов и ведра стреляных гильз, разлетающихся с одного выстрела противников, взрывающихся танков и вертолетов. Не нужны крупные планы переживающего мучительные душевные страдания Терминатора. Дайте настоящего экшна, дорогие голливудские товарищи. И не только голливудские.

Вернемся к теме разговора. Мне от игры чего хочется – чтобы поменьше, но побольше. Непонятно? Сейчас объясню. Простота игрового процесса не всегда означает его примитивность. То есть – если честно – «гоняя» шутер, я меньше всего думаю об элементах RPG. Мне, к примеру, по душе пришлась бы кастомизация оружия вместо натужного прокачивания не особо влияющих на происходящее скиллов. Так и представляю себе – как-нибудь выйдет игра, в которой можно будет не просто прикручивать на ствол стандартный глушитель и присобачивать подствольный гранатомет, а менять по своему вкусу в отдельно стоящих магазинчиках расцветку пушки, добавлять к ней разнообразные – пусть и не очень нужные навороты. Давать любимому оружию нежные названия, покупать разнообразные патроны и крутую оптику. Раскрашивать в немыслимые цвета. Вот тогда и понадобится внутриигровая валюта – и необходимость заработка. Ведь во многих проектах валюта есть – а смысл ее применять очень быстро теряется. Хотя, конечно, тут главное – вопрос баланса.

Да, разумеется, я помню того же С.Т.А.Л.К.Е.Р.а. Помню возможность обмена стволов и их апгрейда. Но разговор о другом, о том, что пушка – друг человека. А не просто часть игрового процесса. Хотя, конечно, и враг человека напротив. И я не помню ни одной игры, в которой можно было бы делать своей пушке «приятно» настолько, насколько это допустимо. Да вообще речь даже не о пушке – взять ту же броню, к примеру. Как было бы весело обвешивать ее всякими – повторюсь – пускай даже ненужными побрякушками. Привинчивать к ней совершенно бесполезные, но восхитительно выглядящие мегашипы смерти пятого уровня. А для особо продвинутых и не до конца определившихся – да хотя бы стразы. Не могу не вспомнить незабвенную гонку Need for Speed. Как я наклеивал винилы на борта, как подбирал «огненные полосы», как с упоением менял шины и диски! Разве это не фан? Так давайте добавим фана еще и в шутеры! С возможностью переноса в мультиплеер заработанного виртуальным потом и кровью, созданного практически в единственном экземпляре орудия уничтожения ближнего своего. Только представьте – толпа громил в броне всех цветов и оттенков, с пушками, по устройству и апгрейду которых можно писать гиды в несколько страниц. И понеслась. Смешались в кучу пушки, люди…

Вообще, на фоне всеобщего жанросмешения яркими звездами смотрятся те проекты, которые вернулись к истокам, добавив каких-то определенных вкусностей в стандартные сценарии. Но четко выверенных, а не совсем уж высосанных из пальца.

Снова вспоминается Gears of War – ну что там такого, казалось бы. Обычный линейный шутер от третьего лица. Пусть и на мощном движке Unreal Engine 3. Но какое там внимание к деталям! А незабвенная бензопила на штурмовой винтовке! А бег по пересеченной местности, после которого сам с трудом переводишь дыхание! А возможность «премиум»-перезарядки (если повезет, конечно) с незамедлительно выдаваемыми бонусами к стрельбе! А характерные словечки и движения протагониста – мистера Маркуса Феникса и боевых товарищей! Все вместе сплетается воедино и позволяет чувствовать себя в процессе игры именно тем, кто находится по ту сторону монитора – брутальным воином, которому, однако, «ничто человеческое не чуждо».

Вот о чем я и говорю – может, перед тем как делать разножанровые коктейли, все-таки стоит задуматься и сосредоточиться на деталях? Внимание к мелочам – оно всегда полезно, тем более при создании и обустройстве игровых вселенных. И прежде чем перегружать проект непроработанными элементами, возможно, стоит довести до совершенства уже имеющиеся.




Grand
Theft
Auto IV
В продаже с 29 апреля
www.rockstargames.com/iv
www.softclub.ru/gta
18+
XBOX 360 LIVE
PLAYSTATION 3
РЕКЛАМА

МАГИЯ. ИГРЫ

В оформлении статьи использованы фото автора и материалы сайта artoftactics.com.

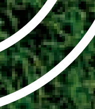
ЭЛЬФЫ, ГНОМЫ, ОРКИ, НЕЖИТЬ, СРЕДНЕВЕКОВЬЕ, АНТИЧНОСТЬ, ГОТИКА И РОМАНТИЗМ С ЭЛЕМЕНТАМИ КИБЕРПАНКА ИЛИ ПАРОПАНКА – ВСЕ ЭТО СЕЙЧАС ДЬЯВОЛЬСКИ ПЕРЕМЕШАНО В КАЖДОЙ ИГРЕ И СБИВАЕТ С ТОЛКУ ДАЖЕ НАС, БЫВАЛЫХ ИГРОКОВ И ГЕЙМДИЗАЙНЕРОВ. СРЕДИ СОТНИ КОМПЬЮТЕРНЫХ КЛОНОВ И ШТАМПОВ, УРОДЛИВЫХ И ЭКЛЕКТИЧНЫХ, МОЖНО НАЙТИ НЕ БОЛЕЕ ДВУХ-ТРЕХ ПО-НАСТОЯЩЕМУ ЦЕЛЬНЫХ И ЯРКИХ ИГР.

На заре становления настольно-печатных игровых систем, в семидесятых-восьмидесятых годах, создатели стремились впихнуть в игру все, что под руку попадется. Самый наглядный пример – Dungeons & Dragons (D&D) и книга «Руководство по чудовищам» (Monster Manual), где можно встретить и античную нимфу, и ирландскую беньши, и валлийских кобольдов, и призраков эпохи Вальтера Скотта и лорда Байрона, и совершеннейшие ужасы из журналов по медицине и микробиологии. Подобный эклектизм позволял заполучить в игру «своего» пользователя, поймать его на классическую отсылку к популярной теме, отсюда и появившиеся в Warhammer Fantasy Battles (WFB) и «Забытых Королевствах» Южная Америка (Люстрия-Мацтика) с Китаем (Катаем-Таем).

Новое поколение игроков (и выросших из них геймдизайнеров) с начала девяностых активно изгоняет эту эклектику. Из шестой редакции WFB вырезаны толпы монстров, вроде крыс, пауков и мантикор, которых мог бросить в бой любой игрок. С 2000 года монстры получили свою «национальность» или прописку – двухголовый дракон Хаоса живет в листе армии полчищ Хаоса, черный дракон и мантикора прописались у темных эльфов, а грифон – у светлых эльфов и Империи.

Вы никогда не задумывались, почему игрок выбирает ту или иную армию или персонажа? Психология и доминантный стиль поведения человека трансформируются в стиль игры. Стремительные и лихие предпочитают кавалерийские армии Хаоса или темных эльфов в Warhammer, или варваров и бойцов в D&D. Обладатели осторожных и спокойных характеров остановятся в своем выборе на надежных и неспешных бронированных дварфах или клериках в Dungeons & Dragons. Авантюристы выберут вора, барда или скавенов клана Эшин. «Готы» будут играть за вампиров и в D&D, и в Vampire: The Masquerade (VtM), и в WFB.

Каждый игрок ищет собственный психотип в игре. Задача геймдизайнеров настольно-печатных игр тут ничем не отличается от аналогичной работы автора компьютерной игры – предложить максимум выборов, стилей игры, дабы пользователь играл, как ему захочется.



Автор:
Геннадий Григорьев
yarrist77@mail.ru



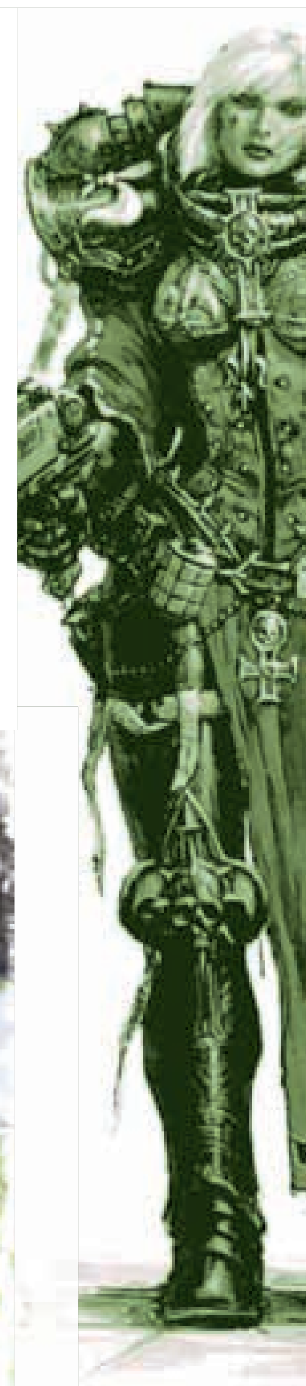
Психотипы меняются и развиваются с течением времени, этим и объясняется наличие нескольких армий или листов персонажей у игроков. Перечисляя одни только кланы Камарильи из VtM, мы получаем полный список из холерика, меланхолика, сангвиника и флегматика (причем в клинических их проявлениях) плюс переходные психотипы. Этими же переходными психотипами и объясняется широкий выбор классов-профессий в D&D и Star Wars RPG и соответствующий набор престиж-классов. Отметим, что широкий набор-конструктор характерен для евроамериканского пространства. Японский игрок помешан отнюдь не на возможностях предложенного конструктора, а на сюжетном отыгрыше. Как DM* отмечу, что это делает игру богаче нравственно и интеллектуально. Примеряя «чужую шкуру», человек освобождается от собственных комплексов и недостатков, учится жить «с чистого листа». Игра помогает нам жить и развиваться – если это умная, хорошая игра.

Пространство и время настольной игры

Самое главное различие компьютерных и настольно-печатных игр заключается в совершенно разных подходах к структурированию пространства и времени. Настольные игры ограничены в реальном мире размерами стола (максимум 240x180 см, а то рука не дотянется до фигурки-фишки) и социально-реальным временем «с утра до вечера» – больше шести часов играть не следует, ибо это будет не удовольствие, а работа.
Но само внутриигровое время реализуется особым образом. В ролевках нормально, если ведущий скажет: «Три дня и две ночи вы карабкались по скалам. Вот наконец вы видите вход в гигантскую пещеру...» и затем шесть часов реального времени вы будете отыгрывать четыре раунда боя (24 секунды) между вашей партией и драконом. Попробуйте в компьютерной игре показать пятисекундный ролик путешествия, отражающий три дня пути (!) и заставьте в условно-пошаговом времени (с принудительной паузой по пробелу) сражаться с одним-единственным монстром (правда, подобное возможно в японских тактических RPG)! Такая компьютерная игра покажется скомканной и неубедительной, в живой же игре вы не заметите этой «неоднородности» времени.
Настольные игры необратимы. Убитого персонажа, возможно, и не получится уже воскресить. Подвигав отряд на столе, его, увы, нельзя вернуть на исходную позицию. Эта необратимость аналогична реальной жизни и заставляет игроков быть более ответственными в своих выборах, у них нет пресловутой кнопки Save\Load.
Если можно так выразиться, то настольные игры более компактны, спрессованы. Варгеймы редко идут более 8 ходов. Шесть ходов – это норма, причем уже на втором ходу должен начаться бой, иначе игра покажется затянутой. Мои друзья, компьютерные игроки, были в шоке от краткости моих партий в DBA Online**. Действительно, сложно испытать удовольствие от партии, выигранной (или проигранной) за 4-6 минут реального времени (если проматывать ее повтор). Но в настольном варианте эта же партия продлится более часа за счет раздумий игроков и времени, потраченного на перемещение подставок с миниатюрами.
Кроме того, компьютер услужливо спрячет всю сложную механику игры, заботливо рассчитает «честную» видимость вражеских отрядов, но такой игровой ресурс, как внимание игрока (в real-time, разумеется), останется за рамками кадра (монитора). Вы ждали наступления с Севера? А почему ваши отряды бегут сломя голову? Батюшки-светы, я опять пропустил самое важное!
На столе видно все, можно спрятать отряды за маркерами, в пошаговой игре заложена возможность тщательного просчета вариантов, как в шахматах. Но вы не увидите, как бежит враг, пятен крови на траве и не услышите радостного крика своих отрядов – настольная игра предельно абстрактна, даже если использует детальные миниатюры и аутентичные копии домов и деревьев. Кроме того, сам масштаб миниатюр закладывает планку, выше которой не подняться, ведь пространство стола ограничено. В компьютере можно это обойти, но какой ценой?



Все нынешние геймдизайнеры, наверное, помнят гениальный Dark Omen, аркадный варгейм, базирующийся на пятой редакции WFB? Так вот, там среднестатистическая карта в два-четыре раза превосходила по размеру среднюю карту из настольного аналога. Игра шла в реальном времени, и Джон Гиллард, менеджер и геймдизайнер Games Workshop, ответственный за перенос настольных правил в компьютерную игру, однажды с ужасом заметил, что все бегущие отряды рано или поздно возвращаются в бой. На столе, за 5-6 ходов, если вы не можете один-два раза собрать ваш бегущий отряд, он покидает поле боя навсегда, уходя за край стола. Но в компьютерной игре с увеличенными расстояниями отряд каждые несколько секунд проходил тест на сбор – и, как правило, за 20 секунд в строй возвращался! Говорит Джон Гиллард: «В реальном времени все выглядит по-другому. Поле боя гораздо крупнее, а кубики выкидываются так часто, что рано или поздно ваш



*** DM, DUNGEON MASTER – ВЕДУЩИЙ В НАСТОЛЬНОЙ ИЛИ «СЛОВЕСНОЙ» РОЛЕВОЙ ИГРЕ, В ЧАСТНОСТИ, В DUNGEONS & DRAGONS.**



Армия 6мм фигур обычно перевозится в пластиковой коробке из-под видеокассеты. Для этих доблестных воинов спичечный коробок представляет собой сложное препятствие.

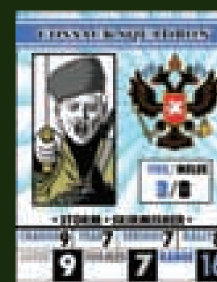


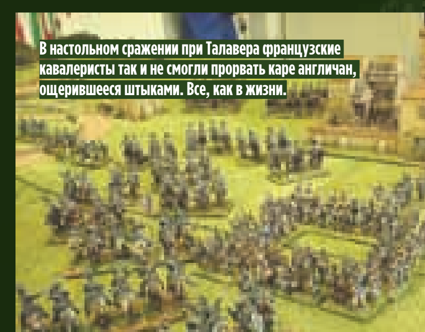


На этом поле сошлись две армии эпохи Наполеоновских войн. Примерно по 3000 фигурок с каждой стороны, считая резервы. Размер фигур – 28мм. Наполеон, конечно, на свои увлечения тратил большие средства, чем владельцы этих армий общей стоимостью в две неплохие машины. Но у Банапарта и ресурсов было поболе – бюджет Франции, как-никак!

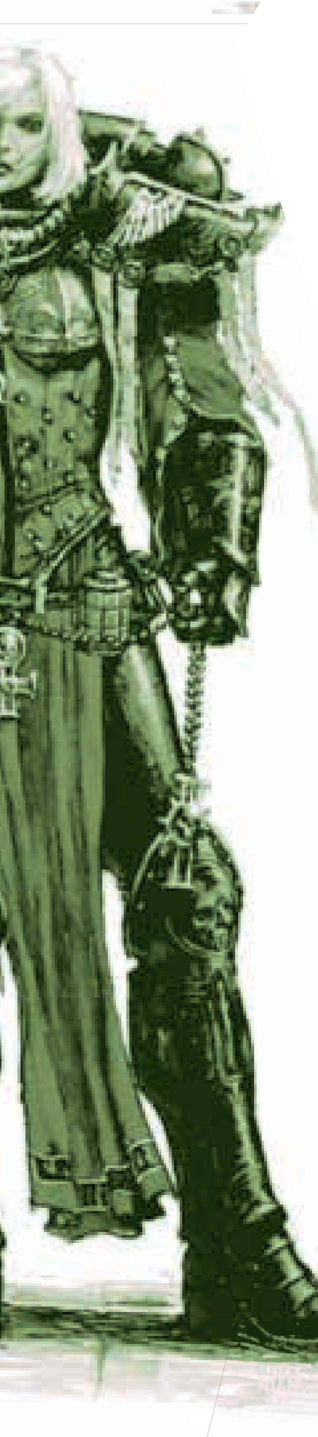
Многие варгеймы бесплатны и доступны к скачиванию через Сеть, при этом они не уступают своим «бумажным» собратьям.







В настольном сражении при Талавера французские кавалеристы так и не смогли прорвать каре англичан, ощерившееся штыками. Все, как в жизни.



отряд обязательно перестанет отступать. Это влияет на баланс игры, и было решено, что после трех «разгромов» любой отряд покинет поле боя навсегда».

Также в Dark Omen не попала самая важная «фишка» WFB – объявление стрелковых атак «на глаз» – именно из-за реального времени игры. Но эта особенность игры повышает ответственность игроков, тренируя их глазомер при стрельбе и объявлении атак отрядами! Вы, как настоящий полководец или пушкарь, «на глазок» оцениваете поле боя и расстояние до врага, что превращает обычную игру в солдатики – в реальное полевое сражение. В «живой» ролевке игровое время может остановиться совсем, когда партия начнет расспрашивать ведущего, как выглядит местность, постройка, появившийся персонаж. Игрок благодаря ведущему, может всмотреться в горизонт в поисках фигурки гонца, увидеть микротрещины на камнях крепости, обозначающие секретную дверь, взглянуть через портал на другой материк или увидеть будущее. Что может предложить в качестве аналога всему этому современная компьютерная индустрия? Slo-mo из «Макса Пейна», выборочное масштабирование, наподобие лупы Photoshop и подзорную трубу Сида Мейера из его новых «Пиратов»?

Как мне не хватало этой подзорной трубы в Diablo II, когда напарница-rogue стреляла по кому-то там, за кромкой экрана! Сейчас из многих компьютерных RPG исчезли текстовые сообщения, а ведь они, как и 20 лет назад, по-прежнему великолепно справляются со своей информационной задачей.

Настольные игры по своей природе схематично-скупы и привыкли опираться на фантазию игрока. Многие красочные и кинематографичные процессы, вроде штурма крепостей или торговли в лавке кузнеца, скрыты таблицами, по которым ведущий совершает броски дайсов для получения требуемого результата. Отсюда и красочные коробки, картинки на игровых карточках или шикарные иллюстрации в книгах – чтобы игроки за всем этим ворохом таблиц и игровой бухгалтерии не переставали видеть волшебный мир в его движении, развитии и многообразии.

Настольно-печатные игры дискретны, игровое время четко регламентировано и «распилено» на ходы, фазы ходов, партии и игровые сессии. Только подразумевается, что все происходит единовременно. Удары в порядке инициативы (мощный двуручный меч бьет после укола кинжала или же хилый стремительный эльф сначала полосует тролля, после чего тролль наносит, если выжил, свой ужасный удар). Инициатива разыгрывается (как это было в AD&D и есть во многих варгеймах), и тогда тот, кто выиграл инициативу, «ускоряется» и навязывает свою волю противнику. О том, КАК это сильно влияет на геймплей, баланс и темп игры – порассуждайте на досуге сами, за партией в обычные шахматы, где очередность хода каждый раз разыгрывается. Очень поучительно!

Само время настольной игры подчинено игровой логике, игровому балансу. Подобное построение может показаться чрезмерно сухим и статичным – но только стороннему наблюдателю. Сами игроки вовлечены в процесс, в общение и часто, отрываясь от стола, замечаешь, что вдруг наступил вечер (ночь, утро, понедельник, Новый Год). Эта временная дилемма очень часто компенсирует скупой факт, что игра состоит из дискретных партий, миссий или сессий, и обычно в правилах игры четко оговаривается, кто выиграл и чем все закончилось – или же этот вопрос оставляется на усмотрение ведущего. Точно так же в компьютерных играх завершается один уровень и начинает подгружаться следующий. Перенос персонажа (армии, партии) в другую, следующую игру в настольно-печатных играх знаменует начало кампании, которая живет уже по своим особым уникальным правилам и законам. Эти законы сильно отличаются от тех, по которым живет односессионная игра и турнир (См. далее «Обратная сторона игры»).

Пространство игрового мира также выверено геймдизайнерами, хотя и соотносится с реальным (мили, метры, километры, сажени, шаги и т.д.). Но разговор о соразмерности пространства игры неминуемо переводит нас на другую тему.

Масштабы игрового мира

Соотнесение и пропорционирование всегда были и остаются головной болью геймдизайнеров настольных и компьютерных игр. Иногда удается вписаться в общие технические правила, диктуемые реальным миром («Если у нас будет 250 фишек 2х2 см, то удастся впихнуть на них только две игровые характеристики, третья не влезет!» – «Ну, вы попробуйте». – «Хорошо, тогда третью характеристику будем отмечать цветной полоской»).

**** DBA ONLINE – КОМПЬЮТЕРНО-ОНЛАЙНОВАЯ ВЕРСИЯ ИСТОРИЧЕСКОГО НАСТОЛЬНОГО ВАРГЕЙМА DE BELLIS ANTIQUITATIS.**

Настольно-печатные игры ограничены эргономикой нашего тела, в основном – рук. Максимальное число карт в колоде, которое мы в состоянии удержать в одной руке, размер игровой карты, фишки, размер миниатюры, оптимально размещающийся в руке и хорошо смотрящийся на столе, полиграфические размеры и толщина книг и коробок. Расчет игровых расстояний также составляется с учетом высоты миниатюры и стола. 12 дюймов – это выстрел из пистолета для 25мм фигурки или залп из мушкетов для 6-10 мм, 24 дюйма – предельная прицельная дистанция для пистолета-пулемета 25мм миниатюры, или же залп ядрами для модельки парусного корабля. Все познается в сравнении и соотнесении друг к другу; разработчик настольной игры также мучается проблемой: «Дистанция снайперского выстрела – в 2 или 1,5 раза дальше обычного?», только мерой длины выступают дюймы и сантиметры, а не расстояние на мониторе. Мир настольной игры может быть сколь



20мм фигурки часто подвергаются обструкции со стороны варгеймеров, потому что только недавно это был размер, используемый не для игры, а для изготовления диорам и моделизма. Но благодаря этому они незаменимы для игры во Вторую мировую войну – из-за качества техники.



В настольном WH40K, если сила в два и более раза превосходит стойкость цели то... дредноут космодесанта ломает хребет орку! Фаталити!

угодно велик, но правила простоты и информативности остаются прежними. Чем выше уровень охвата игровой действительности, тем проще должны быть правила. Если мы воюем двумя-тремя роботами, то подсчет боекомплекта на каждый ствол, состояния перегрева реактора и бортового компьютера только украсят игру, но если на столе 30-50 роботов с каждой стороны? На карту Римской Империи можно нанести все города и заставить игрока бросать дайсы на каждый, чтобы узнать его лояльность, сумму собранного налога и рекрутов, но компактнее и логичнее это делать по провинциям.

Забавно, но игровые тактики и стратегии мало зависят от масштаба настольной или компьютерной игры. Возьмем партию приключенцев в тактической RPG. 2-3 «танка» в полной броне впереди поддерживаются двумя лучниками и магом с тыла. Вор или монах стремительным броском «вырубает» вражеского мага (клирика). Перейдем на уровень выше, представим, что вместо «танков» у нас – отряды пехоты, лучники и маг – это отряды стрелков и боевые машины или одинокая фигурка мага, а вместо вора (монаха) – легкая конница. Мы получим тот же рисунок боя, только уже в WFB или любом настольном варгейме. Мало что изменится, если заменить бронированную пехоту на фишки механизированных дивизий, отряды стрелков и магов – на дивизионную и корпусную артиллерию, а легкую кавалерию превратить в авиационные полки. Настольная игра живет не охватом масштаба, а внутренней логикой, духом игры, который необходимо понять, чтобы попытаться передать его в виде компьютерной игры, если вы всерьез заняты адаптацией.

Дух игры

На самом деле, речь идет о принципе организации настольной игровой системы. Дух игры формируется из совокупности собственно математического движка игры, целей, отыгрыша и образного мира игры. И тут крайне важно понять тот эволюционный факт, что каждая настольная игра с новой редакцией изменяется. Но выживают сильнейшие. И они относятся к двум самым ярким и распространенным типам: эпическим и реалистическим настольно-игровым системам.

Реалистические настольные системы стремятся к моделированию реальности, настоящей или гипотетической. Реалистические системы можно чаще встретить среди варгеймов – начиная от великих военных игр GMT Games, затем Advanced Squad Leader, Warzone второй редакции, и даже совершенно фантастический BattleTech мы относим к этой категории. Эти системы честно пытаются смоделировать реальность боя.

Среди настольных RPG королевой реалистического моделирования была и остается GURPS от Стивена Джексона и компании (Steve Jackson Publishing), но и тот механизм, что предложили White Wolf Publishing в VtM и Ars Magica, – очень близок по духу к реалистическому и великолепно подходит к отыгрышу-моделированию.

Все остальные настольные игровые системы тяготеют к героическому образу или представляют собой эпический тип, как D&D (d20) или WFB. Это игры, где эпическая реальность близка к голливудскому блокбастеру, столь же красивому внешне, сколь нелогичному по внутренней мотивации. Масштабные, эпические полотна напрочь затмевают тот факт, что за кулисами игровой механики работают не моделирование и отыгрыш, а требования баланса игры и теория вероятности (Его Величество Кубик). С другой стороны, у игр, подобных d20, самая большая аудитория в мире и великое множество книг-миров-сеттингов. Но настольные игры редко удается перенести на компьютерную почву корректно и точно. Да это и не нужно, зачастую важнее принципы игровой механики. Давайте отберем у подобных популярных игр их красочные книги, миры и отыгрыш этих миров, оставив только игровую механику, голую, в чистом неприкрытом виде. Неужели игра после этого будет жить? Да, будет еще как! Как турнирное состязание, этот мультиплеер настольных игр.

Обратная сторона игры

Можно, конечно устроить RPG-арену для партий приключенцев, или чемпионат по «Поселенцам» (Settlers Клауса Тойберта), но лучше взять для примера те игровые системы, что сконструированы для проведения турнирных боев и чемпионатов. Это – гениальная карточная игра Гартфилда Magic: The Gathering, ее картонные сестры, вроде Lord of the Rings и Warhammer 40,000 (WH40K), да варгеймы WFB и WH40K.

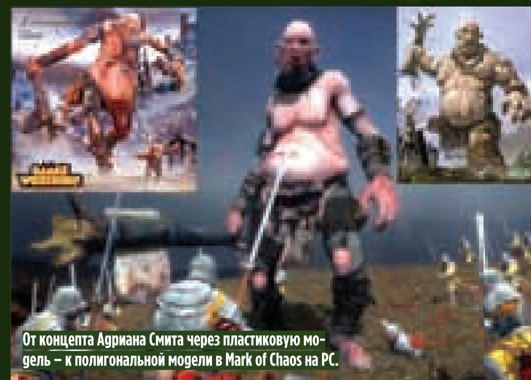
Вот тут геймплей и живет в чистом виде! Конструируются колоды определенных типов, листы армий под особую стратегию игры, где властвуют «комбо», где можно (и нужно) задавить числом противника, зарезать его по очкам. Из турнирного сленга эти зловещие слова: «суицид», «красный раш», «засвармить», «доминирование». Многие турнирные колоды или армии можно описать с закрытыми глазами, настолько часто они встречаются.

Но однообразие турнирных армий-колод обманчиво, с каждым новым турниром появляются новые списки армий и типы колод, новые фавориты и аутсайдеры.

60-70% игроков живут этой турнирной «золотой лихорадкой», шлифуют свои колоды и армии в поисках универсальной всепобеждающей системы. Любые изменения в пра-



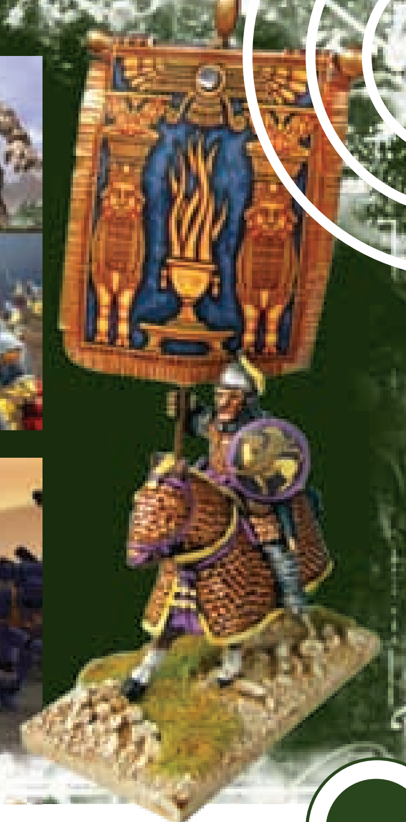
Воины 15 мм. Самый распространенный масштаб среди варгеймеров в мире. В этом масштабе производится все-все, любые армии на любой вкус.



От концепта Адриана Смита через пластиковую модель – к полигональной модели в Mark of Chaos на PC.



Космодесантники на экране монитора практически не отличаются от своих пластмассовых собратьев.



***** OFFICIO ASSASSINORUM – ИМПЕРСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ В МИРЕ WARHAMMER 40,000, СПЕЦИАЛИЗИРУЮЩАЯСЯ НА ПОДГОТОВКЕ И РАСПРЕДЕЛЕНИИ ЭЛИТНЫХ АСАССИНОВ.**

вилах MTG, любые новые способности карт («абилки») тут же вызывают шквал обсуждений на форумах и приводят к появлению новых типов колод, причем старые типы покидают турниры – скорее всего, навсегда.

Турниры, желание выиграть, получить денежный приз и славу заставляют игроков пристально искать лазейки в новых правилах. Эта кипучая бесконечная деятельность постоянно анализируется дизайнерами настольно-печатных игр, чтобы лазейки запечатывать или же «вытаскивать» характеристики непопулярных карт или отрядов. Этот процесс – постоянная живая эволюция. Кто видел турнирные армии темных эльфов или темных эльдаров до появления соответствующих errata? Ох уж эти «эрраты» – «работы над ошибками» настольных геймдизайнеров! Вот уж где виден неприкрытый геймдизайн в «диком» виде, так это на турнирах.

Но нас все-таки интересует практическая выгода, ведь изначальная цель – сделать из настольной системы ее компьютерный аналог. Тут, помимо игрового дизайна, существует особый сплав из психологии образа и сюжета, положенный в прокрустово ложе игровой аудитории и игровой платформы. И накладываются особенности собственно процесса разработки компьютерной игры.

Есть два варианта: или же плюнуть на лицензию и склонировать штампы образов, как поступили Blizzard, сделав Warcraft по образу и подобию Warhammer (даже паровой танк Империи в итоге спионерили!), а StarCraft – по образцу Warhammer 40,000. Но механику игры и ее принципы изобретать с нуля. За счет одних только образных аналогий можно заработать (переманить) целевую аудиторию и неплохую кассу.

Или же честно заплатить за лицензию d20 (Star Wars RPG) и сосредоточиться на сюжете-диалогах, как это сделали BioWare, задействовав образы-штампы (магистр-джедай с лицом и повадками мастера Йоды, роботы-пародии на R2D2 и C3P0, неизменный спутник-вуки и т.д.). Как показывает практика, второй путь, путь лицензирования, становится все более распространенным. Мы живем в эпоху мультиплатформенных миров.

Но, выбирая подходящую настольную игру для лицензии, важно учитывать все факторы: как характеристики физического и графического движков, так и возможности платформы и предпочтения игровой аудитории. Попробуем придумать игру на основе Warhammer 40,000. Это не обязательно будет стратегия. Сначала решим, за кого будет играть пользователь. Допустим, за Инквизицию, ведь наш игрок скорее предпочтет Белых и Пушистых, чем мрачных и темных садистов Хаоса или темных эльдаров. Да и не нужны нашей будущей игре обвинения в сатанизме и пагубном влиянии на души подростков. Впрочем, в самой Инквизиции существуют две фракции: пуритане и радикалы, и если игрок захочет бороться с Хаосом его же оружием – мы дадим ему возможность стать радикалом в процессе игры. Фактически сейчас появились три финальные концовки: уничтожить артефакт (пуританин), забрать себе (радикал) или перейти на сторону Хаоса (предатель). Теперь перейдем к игровой платформе и аудитории. Ваше слово, товарищ Маркетинг! Если наша аудитория – дети и подростки, то лучше кроссплатформенной (PC и консоли) hack-and-slash игры в стиле Forgotten Realms: Demon Stone ничего не придумаешь. Три героя («Инквизитор-псайкер, космодесантник и асассинка храма Калидус ищут Черную библиотеку эльдаров»), динамичная и красочная игра для обладателей геймпадов и джойстиков.

Если есть желание и возможности копнуть глубже, сделать RPG в стиле BioWare, то и это просто. Лицензия на d20 практически бесплатная, а ролевых игр по WH40K вообще еще не было. Клон «Рыцарей Старой Республики», выполненный качественно и с оригинальным сюжетом, займет неплохое место в чартах продаж, ведь он будет тоже кроссплатформенным, правда, товарищ Маркетинг?

Но если команда разработчиков решила ограничиться PC и выбрать в качестве целевой аудитории «взрослых детей» от 18 до 35, то без элементов стратегии не обойтись. Вот краткий набросок возможной игры. Из планетарной системы приходит сообщение об угрозе (инопланетяне-ксеносы или ересь Хаоса – пока неизвестно). Инквизитор со свитой высаживаются на планете и разворачивают полевую базу. Разведка отрядами штурмовиков (stormtroopers) Инквизиции в стиле Full Spectrum Warrior или даже Star Wars Republic Commando, первые данные об угрозе, развертывание дополнительной базы, атаки культистов Хаоса, тиранидов, эльдаров, орков, некронов (нужное подчеркнуть). Планета в стиле geoscape, случайная генерация миссий, настраиваемая сложность игры, генератор ландшафтов, вид от первого-третьего лица, нелинейный сюжет. Победа Инквизиции в итоге, повышение в ранге, доступ к новым технологиям (тактическим доспехам дредноутов, терминаторам космодесанта, Официо Ассассинорум***, орбитальной базе-монастырю и орбитальным бомбардировкам) – и новое назначение, новая планетарная система. Вот он, X-COM нашей мечты! (*Squad Command, устыдись! – Ред.*)

Появление подобной игры я считаю вполне возможным. Ведь настольные игры – это Миры с большой буквы, а миры нынче все больше мегакроссплатформенные. Книга становится фильмом, который становится компьютерной игрой, из которой делают настолку. Или же «задом наперед, совсем наоборот». Стать частью этого процесса может любой мало-мальски опытный компьютерный разработчик, готовый лицензировать настольно-печатную систему.

Если же нет желания брать чужой мир, то могу посоветовать воспользоваться лицензией на бесплатные игры, вроде d20, Fusion или отменной российской ролевой игрой «Мир Великого Дракона» (www.dragonworld.rolemancer.ru). Получив готовую игровую систему, вы сэкономите время, столь необходимое для доводки движка, создания моделей и тестирования багов. И у вас все получится.

Да, создателей компьютерных игр в нашей стране ВУЗы пока не готовят. Но если появится такая специальность, в ее учебном плане обязательно будут часы на дисциплину «История и теория настольно-печатных игр». Потому что – это геймдизайн в чистом, компактном и удобном (для глаз и рук) виде. Потому что, даже если сами (компьютерные) игры не считаются искусством (и продаются в Японии рядом с порнографией), то создание игры – это Искусство, с Большой буквы. Арт Магнум. СИ

Автор:
V.P.
vp@gameland.ru

ТОЖЕ ИГРЫ: INDEPENDENT GAMES FESTIVAL 2008

«Фестиваль независимых игр» (Independent Games Festival, IGF), проходящий ежегодно уже в течение десяти лет, в этот раз привлек к себе особое внимание. В основном благодаря ключевой казуальной забаве последнего времени – Audiosurf, получившей на самом IGF «Приз зрительских симпатий». Конечно, на фестивале и раньше было на что посмотреть. Ведь вам наверняка известны такие игры, как Aquaria, Gish, Darwinia? Все они отметились в качестве призеров на IGF в прошлом. Можно припомнить и другие занятные факты, касающиеся участников фестиваля: создатели Narbacular Drop в конечном итоге оказались под крылом Valve и подарили миру Portal; сумасшедшая N не осталась незамеченной для игровой индустрии – игра обосновалась на Xbox 360 и Nintendo DS (а летом появится на PSP); начинавшая с IGF Vicarious Visions уже не первый год уверенно занимается разработкой игр для портативных консолей. Любопытных историй, связанных с IGF, очень много.
Но в данный момент нас интересует не столько прошлое фестиваля, сколько настоящее – другими словами, победители и номинанты IGF 2008. На самом деле, кто именно победил на этом фестивале – не так уж и важно: все проекты заслуживают внимания. Потому мы отметим все выбранные комиссией игры (до поры до времени оставив в стороне студенческие работы).

Noitu Love 2: Devolution



Разработчик: Konjak
Жанр: action.platform.2D
Онлайн: www.konjak.org
На сайте: скриншоты, видео, демоверсия (скачиваемая), полная версия (платная), полная версия Noitu Love (скачиваемая).

Успешный платформер Noitu Love Иоакима Сандберга (между прочим, участвовавшего в разработке недавней Contra IV для Nintendo DS) обзавелся официальным сиквелом. Разумеется, все на порядок симпатичнее, стремительнее и увлекательнее, нежели в оригинальной Noitu Love. Отныне большая часть управления отдана не клавиатуре, а мыши – выполнение специальных ударов, включение защитных полей и мгновенные рывки между противниками. На сайте доступна демоверсия: наслаждайтесь и размышляйте над тем, стоит ли релиз вашего внимания. Полную версию Devolution автор предлагает купить за $20.

Tri-Achnid



Разработчик: Triachnid Inc.
Жанр: special.puzzle.action
Онлайн: www.triachnid.com
На сайте: полная версия (браузерная)

Выдуманное исключительно для Tri-Achnid создание больше всего напоминает земного паука, лишенного большей части конечностей. Впрочем, и с оставшимися вам придется повозиться – чтобы сдвинуть неуклюжего «три-ахнида» хотя бы на несколько метров вперед, необходимо кропотливо перетягивать каждую ножку. Все бы ничего, но при этом можно сделать животинке больно, если одна лапа окажется слишком далеко от другой. Едва вам наскучат простые передвижения из одной точки в другую, игра заставит атаковать противников и охранять паучьи яйца. А эта задача не так проста, как кажется.

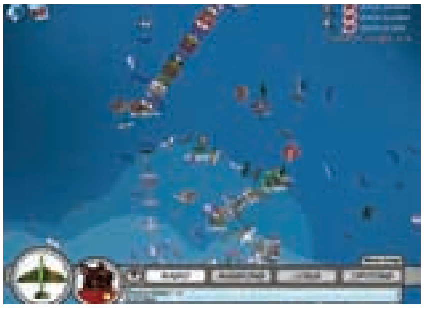
Quadradius



Разработчик: Quadradius
Жанр: special.board_game
Онлайн: www.quadradius.com
На сайте: полная версия (браузерная)

Два стройных ряда фишек и расчерченное на квадраты поле – только в первые несколько секунд игры Quadradius похожа на шашки. На деле перед нами глубокая стратегическая игра – изучать всевозможные бонусы и влияние их комбинаций на тактику можно долго. Хотя бонусы и появляются случайно, от удачи здесь все зависит ровно настолько, насколько от холодного расчета. Лишь онлайн, лишь многопользовательский режим – никакого AI. И будьте аккуратны – на сайте присутствуют в основном матерые игроки, и победить хотя бы одного из них автору этих строк удалось только с пятого раза.

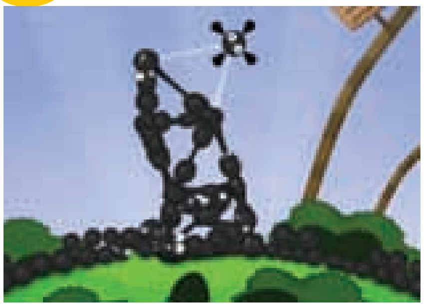
Skyrates



Разработчик: Team Skyrates
Жанр: strategy
Онлайн: www.skyrates.net
На сайте: бета-версия (браузерная)

Браузерная многопользовательская игра, почитающая законы Elite. Прямоходящие зверьки-летчики готовы часами курсировать между парящими в поднебесье островами, зарабатывая на новые запчасти для собственного «пепелаца». Как вариант – отбирать деньги у первых встречных, чтобы прослыть самым страшным пиратом во всей Скайтопии. Благодаря «очереди действий», вы можете уделять игре совсем немного времени. «Запрограммируйте» пилота купить подешевле на одном острове да продать подороже на другом – и спокойно занимайтесь своими делами, пока идет перелет.

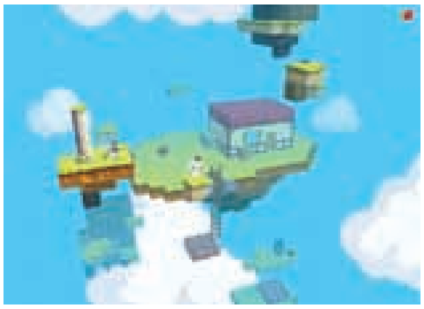
World of Goo



Разработчик: 2d Boy
Жанр: special.puzzle
Онлайн: 2dboy.com
На сайте: скриншоты, видео

Про World of Goo вы наверняка уже знаете немало – хотя бы после изучения превью в # 255 за авторством Ильи Ченцова. Если не читали, поясним вкратце. Цель игры – возводить мосты и башни из липуче-тягучих созданий под названием Goo, чтобы этих же Goo вывести к выходу с уровня. Звучит просто, но попробуйте построить хотя бы несколько метров, если вся эта шаткая конструкция прогибается и расползается в стороны, согласно всем законам физики! World of Goo выйдет для Wii, Windows, Mac и Linux. Если есть желание, можете сделать предварительный заказ уже сейчас – в этом случае разработчик вышлет вам первую «главу» игры, а полную версию предоставит за неделю до релиза.

Fez



Разработчик: Polytron
Жанр: action.platform/special.puzzle
Онлайн: www.kokoromi.org/fez
На сайте: скриншоты, видео

Продолжая традицию славных Crush для PSP и Super Paper Mario для Wii, Fez дарит нам возможность рассмотреть двухмерный (с первого взгляда) мир с любой стороны. В отличие от той же Crush, уровни попросту огромны, но вот главная цель пока что довольно туманна. Судя по немногочисленным видеороликам, главному герою попросту необходимо добраться из одной точки уровня в другую. Кстати, персонажа в феске дизайнер Фил Фиш (Phil Fish) явно ассоциирует с собой – на IGF он носил точно такой же головной убор. Правда, на герое (но не на Филе!) больше ничего и не было.

Clean Asia!



Разработчик: Cactus
Жанр: shooter.scrolling
Онлайн: www.cactus-soft.co.nr
На сайте: полная версия (скачиваемая)

При взгляде на скриншоты можно подумать, что мы попали на виртуальный урок геометрии. А уж название на какие только мысли не наводит: симулятор пылесоса или мусороуборочной машины – у кого фантазии хватит на большее? (*Симулятор отбеливателя: тетя Asia приехала! – Ред.*) На самом деле, перед нами самый настоящий вертикальный скролшутер. Неимоверно сложный – из тех, что называют bullet hell, донельзя абстрактный внешне, удивительно аддиктивный и совершенно бесплатный. Что еще нужно для счастья? Например, два режима игры – один более привычный, а во втором нужно стрелять... обломками вражеских кораблей.

Audiosurf



Разработчик: Invisible Handlebar
Жанр: special.puzzle.action
Онлайн: www.audio-surf.com
На сайте: демоверсия, полная версия (устанавливаются через Steam, полная версия платная)

Название как нельзя более точно передает концепцию – вам в буквальном смысле предлагают промчаться по собственной аудиобиблиотеке (и одновременно с этим сыграть в подобие Columns). Загружаете выбранный трек, а затем просто ждете, пока пройдет анализ и построение трассы. Jamiroquai или Wycleaf Jean? Incubus или Fear Factory? «Мумий Тролль» или «Агата Кристи»? Даже при аудиоархиве в пару сотен мегабайт количество трасс превышает все разумные пределы. Поставленные рекорды можно сравнить с достижениями других пользователей – все результаты фиксируются на сервере. Любопытный факт: в сети Steam Audiosurf обогнала по продажам The Orange Box и Counter-Strike.

Cinnamon Beats



Разработчик: Secret Exit
Жанр: special.music_maker/special.rhythm
Онлайн: secretexit.com/games/cinnamonbeats
На сайте: скриншоты

Такой «ударной» игры вы еще точно не видели! Берем горстку шариков и несколько «звучащих» предметов, среди которых – музыкальные инструменты (в основном ударные), кухонная посуда и просто мебель. Как задать необходимый ритм? Проще простого: бросать шарики под нужными углами и с определенной скоростью в те самые предметы. Релиз для PC и консолей (каких именно – не уточняется) намечен на конец 2008 года. Сайт игры не очень-то информативен, однако ролики, изображающие Cinnamon Beats в действии, можно без труда найти на YouTube (это, впрочем, справедливо практически для всех упоминаемых в нашей статье игр). Выглядит свежо, но играть в это, похоже, будет совсем непросто.

Fret Nice



Разработчик: Pieces Interactive
Жанр: action.rhythm.platform
Онлайн: www.fretnice.com
На сайте: бета-версия (скачиваемая)

Без контроллера для Guitar Hero поиграть во Fret Nice вам не светит – никакие джойпады, клавиатуры и мыши не спасут. Нет, использовать геймпад теоретически можно, только все кнопки окажутся «не там». С другой стороны, Fret Nice все равно выглядит как обычный платформер, и вся новизна – именно в гитарном управлении. Пока вы находитесь на земле, кнопки на ладах отвечают за передвижение. Поднимите гриф гитары вверх, и герой (героиня?) подпрыгнет. Находясь в воздухе, играйте аккорды, чтобы убивать врагов, похожих на злых Моджа из Loco Roco. Рекомендуем всем владельцам пластмассовых гитар не проходить мимо. Сейчас разработчики корпят над новой версией Fret Nice для XBLA, PSN и WiiWare.

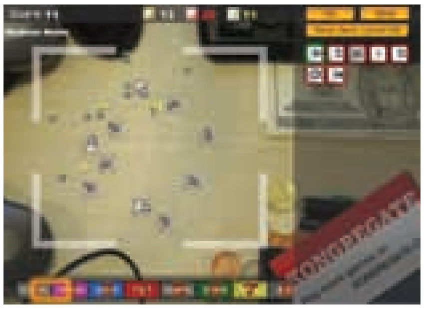
Gumboy Tournament



Разработчик: Cinemax
Жанр: action.platform
Онлайн: www.gumboytournament.com
На сайте: демоверсия (скачиваемая)

Создатели платформера Gumboy: Crazy Adventures, в котором симпатичный кругляшок собирал сокровища, то и дело меняя форму и физические свойства, решили взяться за продолжение – многопользовательскую версию. Механика перенесена из оригинала, правда «гамбои» отныне прилеплены к стенам... или к полу... или к потолку? Дизайн уровней стал таким закрученным, что и не разберешься, где верх, а где низ – практически Super Mario Galaxy «в разрезе». Играть можно не только по сети, но и на одном компьютере – вчетвером одновременно (всего поддерживается до 9 игроков). Трюкачить на фантастических ландшафтах так увлекательно, что вы рискуете поссориться с друзьями в борьбе за победу!

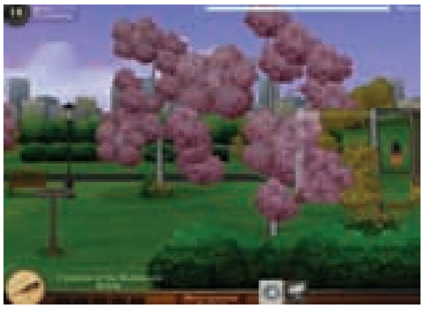
Desktop Tower Defence



Разработчик: Handdrawngames
Жанр: strategy.real-time
Онлайн: www.handdrawngames.com
На сайте: полная версия (браузерная)

Основная задача – не дать молекулам (или это микробы?) перебраться с одного края уровня на другой. Что может быть проще – построили на все деньги пушек и ждем, пока они перебьют назойливых инфузорий. Но не всякую инфузорию получится уничтожить первым попавшимся оружием, да и прут они со страшной скоростью. Выход – искать слабые места у каждого вида и пытаться выстроить пушки таким образом, чтобы прохождение через них заняло у недругов максимум времени.

Snapshot Adventures: Secret of Bird Island



Разработчик: Large Animal
Жанр: shooter.static
Онлайн: www.largeanimal.com
На сайте: демоверсия (скачиваемая), полная версия (платная)

Своеобразный «мирный вариант Moorhuhn». Вместо отстрела птичек нам предлагается их фотографировать. На итог влияет множество нюансов: так, птиц (кстати, полностью трехмерных) лучше снимать крупным планом и «лицом» к камере, а если удастся запечатлеть их за каким-нибудь интересным занятием или нескольких сразу, ценность фотографии возрастет еще больше. Выполняя задания, мы получаем очки и приятные бонусы к нашему фоторужью, а заодно знакомимся с летающей фауной США. Можно создать и свою птичку, а потом выпустить ее на просторы Интернета.

OokiBloks



Разработчик: Studio Work3/Hermit Games
Жанр: special.puzzle.action
Онлайн: www.ookibloks.com
На сайте: видео

OokiBloks чем-то похожа на старенькие платформеры для NES, где действие в рамках уровня проходило на одном-единственном экране. Правда, в отличие от многочисленных игр подобного толка, наша обезьянка способна перемещаться только от стенки до стенки – не задерживаясь между статичными объектами. Это придает OokiBlocks свой шарм и заставляет вспомнить ChuChu Rocket! Но если мыши ходили по стрелочкам, то обезьянку мы направляем сами. Мелодичные удары примата о кубики приятно оттеняют незамысловатую игровую механику.

Axiom: Overdrive



Разработчик: Reflexive Entertainment
Жанр: shooter.scrolling
Онлайн: www.axiomoverdrive.com
На сайте: скриншоты, развертка модели корабля

Наконец-то разработчики стали отходить от привычных схем, по которым создавались все скролшутеры последних лет... и вернулись к схемам лет отдаленных. В Axiom: Overdrive наш летающий корабль Orbital Thrust Frame ведет себя в соответствии со всеми законами физики. Вы честно придаете ему ускорение, направляя вектор тяги и борясь с гравитацией. Кроме того, корабль снабжен специальным гравитонным захватом, с помощью которого можно подбирать окружающие предметы или подтягиваться к стенам. Похоже, нас ждет нечто подобное Sub-Terrania для Mega Drive, или, если копать глубже, Thrust для BBC Micro.

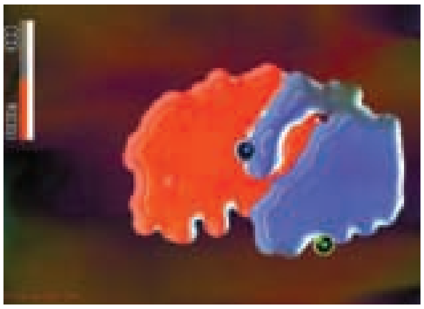
Crayon Physics Deluxe



Разработчик: Kloonigames
Жанр: special.puzzle
Онлайн: www.kloonigames.com/crayon
На сайте: скриншоты, видео, прототип (скачиваемый)

Визуальный стиль этой милой разработки заставляет вспомнить детство: разноцветные карандаши, простенькие рисунки на кусочках помятой бумаги. Суть в Crayon Physics Deluxe одна – заставить мяч докатиться до определенной цели. Чтобы сдвинуть круглого упрямца с места, можно уронить сверху нарисованный камешек, а чтобы мяч успешно перекатился на другую сторону обрыва – достаточно соединить края пропасти мостом. Нам обещают огромное количество заданий, возможность рисовать не только палочки и кирпичики (как в обычной версии Crayon Physics, доступной на том же сайте), но и другие объекты – например, машинки. Плюс полноценный редактор уровней.

Goo!



Разработчик: PillowFort
Жанр:action/strategy
Онлайн: goo.pillowfortgames.com
На сайте: бета-версия (скачиваемая)

Фактически, Goo! – это аналог настольной игры «го» в реальном времени, где вместо фишек используется нечто липкое и текучее. Смысл при этом тот же – отобрать как можно большую часть территории у противника, окружив его. Благодаря стремительно развивающимся событиям, подобрать идеальную тактику попросту невозможно – приходится действовать по обстоятельствам. Именно это и заставляет запускать Goo! снова и снова. Существует и однопользовательский режим, напоминающий недавнюю flOw, где не обойтись без поглощения всех противников. Есть и два серьезных недостатка – без джойпада игру даже не получится запустить, да и компьютер в любом случае понадобится весьма мощный.

Полный список победителей и номинантов:

Seumas McNally Grand Prize (Гран-при)
Победитель: Crayon Physics Deluxe
Номинанты: Audiosurf, Crayon Physics Deluxe, Hammerfall, Noitu Love 2: Devolution, World of Goo

Best Web Browser Games (Лучшая браузерная игра)
Победитель: Iron Dukes
Номинанты: Globulos.com, Iron Dukes, Tri-Achnid

Design Innovation Award (Лучший инновационный дизайн)
Победитель: World of Goo
Номинанты: Battleships Forever, Fez, Fret Nice, Snapshot Adventures: Secret of Bird Island, World of Goo

Excellence in Visual Art (Лучшее графическое исполнение)
Победитель: Fez
Номинанты: Clean Asia!, Fez, Hammerfall, Synaesthete, The Path

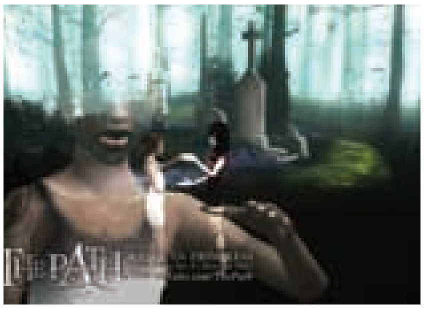
Technical Excellence (Техническое совершенство)
Победитель: World of Goo
Номинанты: World of Goo, Goo!, Audiosurf, Axiom: Overdrive, Gumboy Tournament

Excellence in Audio (Лучшее звуковое сопровождение)
Победитель: Audiosurf
Номинанты: Cinnamon Beats, Fret Nice, Audiosurf, Clean Asia!, OokiBlocks

Best Student Game (Лучшая студенческая разработка)
Победитель: Synaesthete
Номинанты: Crayon Physics Deluxe, Empyreal Nocturne, Galaxy Scraper, Gesundheit!, Mayhem Intergalactic, Poesysteme, Polarity, Ruckblende, Synaesthete, The Misadventures Of P.B. Winterbottom, Flipside, Foamzilla.

Gleemie Awards (Специальная спонсорская награда)
Первое место: Desktop Tower Defense
Второе место: Skyrates
Третье место: Quadradius

The Path



Разработчик: Tale of Tales
Жанр: special
Онлайн: www.tale-of-tales.com/ThePath
На сайте: скриншоты, видео

Tale of Tales, создатели «оленьей» MMORPG The Endless Forest и короткометражной арт-игры о жизни и смерти неизвестной бабушки The Graveyard, уже давно интригуют нас своим новым проектом The Path, навеянным «Красной Шапочкой» Шарля Перро (в оригинале не отличающейся гуманностью и добротой). Авторы четко определяют свою позицию: их цель – не придумать инновативную боевую систему или позволить игроку почувствовать себя крутым, а рассказать историю. Все лишнее, что этому мешает – случайные сражения, головоломки, прокачку персонажа – за борт. Возможно, перед нами действительно одна из лучших и самых страшных игровых «зарисовок» последнего времени.

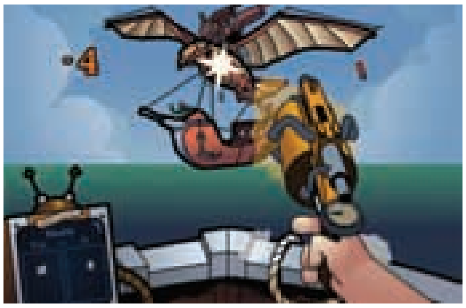
Globulos.com



Разработчик: GlobZ
Жанр: special.puzzle.action
Онлайн: www.globulos.com
На сайте: полная версия (браузерная)

Тактическая игра с участием забавных кругленьких персонажей, напоминающая классические «аркадные шашки», известные также как «Чапаев». Только ходы здесь делаются одновременно обоими противниками, и двигает каждый по три «шашки» сразу. Как правило, основная задача – забить с их помощью мяч на территорию противника, или же скинуть супостатов в яму. Но помимо стандартных развлечений есть еще два десятка посерьезнее и поинтереснее. Правда, чтобы получить доступ ко всем возможностям игры и снять ограничение на время сессии, придется раскошелиться. Не исключено, что в ближайшее время появится вариант для Nintendo DS.

Iron Dukes



Разработчик: One Ton Ghost
Жанр: strategy/shooter.static
Онлайн: www.onetonghost.com
На сайте: бета-версия (скачиваемая/браузерная)

«Построй корабль, сформируй команду, отправляйся на поиски сокровищ!» – подобные заявления мы слышали уже неоднократно. Но Iron Dukes выгодно выделяется на фоне игр в духе «Пиратов Сида Мейера» – хотя бы неповторимым стимпанк-сеттингом, напоминающим добрую пародию на произведения Жюля Верна. Вашу команду можно наряжать в такие epic armor'ы, как обмотки мумий, маска оборотня или деревянное ведро на голову. Весь этот хлам повышает характеристики подчиненных, которые важны при прохождении мини-игр. Их, увы, пока всего три – сражение, ныряние и лавирование между рифами в шторм. Управляется все мышкой. Пока что Iron Dukes не обзавелась издателем, но на Wii или DS проект мог бы пользоваться успехом – при всей своей простоте игра захватывает не хуже Pirates!

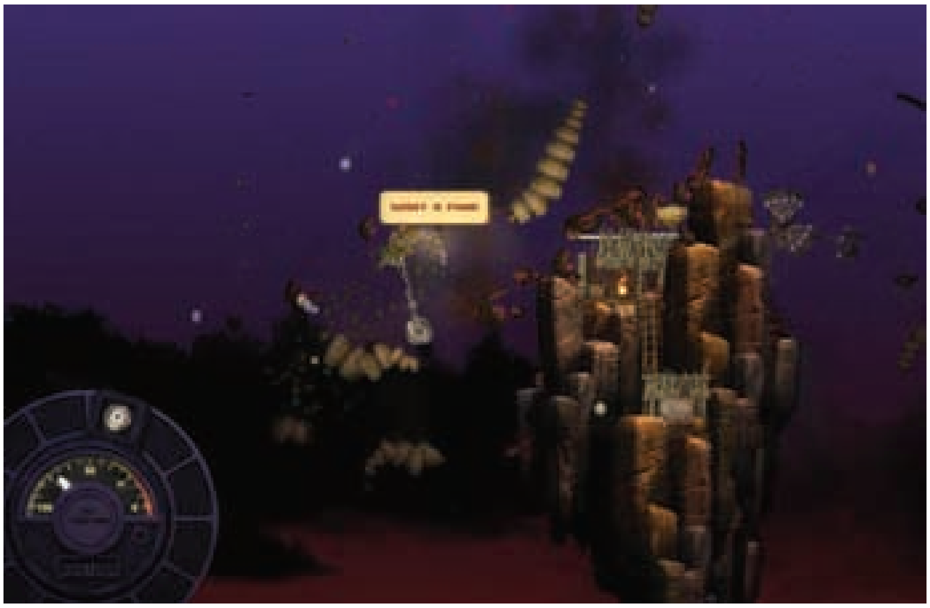
Synaesthete



Разработчик: DigiPen Institute of Technology
Жанр: special.rhythm/platform
Онлайн: www.synaesthetegame.com
На сайте: полная версия (скачиваемая)

Печальный факт: ритмические видеоигры затягивают игрока намертво. А ведь идея проста до безобразия – знай себе нажимай кнопочки в такт музыке. Создатели Synaesthete пошли дальше, создав ритм-платформер. Сами они утверждают, что вдохновлялись Dance Dance Revolution и Geometry Wars. Левой рукой вы управляете человечком-Zaikman'ом, а правой отбиваете такты, которые превращаются в выстрелы (если у вас хорошее чувство ритма). В отличие от Audiosurf, в Synaesthete нельзя загрузить собственный плей-лист. Но может быть, так и лучше: электронный саундтрек надолго врезается в память, и возникает обратная ситуация – не ваша аудиобиблиотека просится в Synaesthete, а как раз наоборот.

Hammerfall



Разработчик: GKosh
Жанр: action
Онлайн: www.fun-motion.com/physics-games/hammerfall
На сайте: видео, скриншоты, бета-версия (скачиваемая)

Hammerfall не имеет отношения к шведской пауэр-метал-группе, хотя металла в игре хватает, ведь она – о сражениях очень своеобразных «летательных аппаратов тяжелее воздуха». Наш соотечественник Константин Кошутин (GKosh) создал красивую, увлекательную и оригинальную игру, в которой атаки выполняются вращательными движениями мыши. Интересен и мир Hammerfall – своеобразное фэнтези в восточном стиле. На сайте Fun-Motion, посвященном играм, основанным на честных законах физики, Hammerfall одно время лидировала в списке самых популярных разработок. Кстати, официального сайта у игры нет, так что мы приводим ссылку на ее страничку сайта Fun-Motion. СИ

ОБЗОР

В обзорах (они же рецензии) в свободной форме рассказывается, что собой представляет игра, кому и почему она может быть интересна, какие ощущения вызывает у автора, насколько она важна для развития жанра и игрового дизайна в целом. Выносится окончательный вердикт в форме оценки и списка достоинств и недостатков. Обзоры всегда пишутся на основе впечатлений от полной версии и отражают официальное мнение редакции «СИ».

НАШИ ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

NVIDIA

Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе NVIDIA и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть, игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.

«Страна Игр» рекомендует

Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с предметом исследований.

«Серый» импорт

Под таким грифом в «СИ» публикуются рецензии на «импортные» игры, которые официально вышли только в США или Японии и не работают на продающихся в России версиях консолей. Запускать их можно на «родных» системах (покупайте в http://www.gamepost.ru), а также на модифицированных европейских приставках. Это не касается проектов для PC, GBA, PSP и DS, так как у них отсутствует региональная защита.

Игра номера

К рецензии на лучшую игру номера всегда прилагается страница с кросс-обзором. На ней четыре сотрудника нашего журнала делятся с читателями своим собственным мнением о проекте и выставляют ему оценки. Они заведомо субъективны и поэтому могут сильно отличаться от официальной позиции журнала.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

Оценка	Расшифровка	Примеры игр
до 3.5 вкл.	Ужасно	Underworld
4.0-4.5	Плохо	Shadow the Hedgehog, Crime Life, Charlie and the Chocolate Factory
5.0-5.5	Посредственно	Shining Tears, Without Warning, 25 to Life
6.0-6.5	Удовлетворительно	Advent Rising Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown, Cold War
7.0-7.5	Хорошо	Area 51, BloodRayne 2, The Suffering: Ties that Bind
8.0-8.5	Отлично	Need for Speed: Most Wanted, Dead or Alive 4, Tomb Raider: Legend
9.0-9.5	Гениально	Gran Turismo 4, Resident Evil 4, Half-Life 2
10	Идеально	Final Fantasy VII, Half-Life Ил-2: Штурмовик

О проектах с оценкой ниже 5.5 баллов мы пишем только в исключительных случаях.

ТИПЫ МАТЕРИАЛОВ «ОБЗОР»

Хит!

В эту рубрику попадают только по-настоящему хитовые игры, и о каждой из них мы рассказываем абсолютно все, что знаем. Обычно такая статья занимает четыре-пять страниц и эффектно оформлена.

Дайджест

Рубрика состоит из двух частей. Первая посвящена локализованным версиям зарубежных игр, где мы рассказываем о качестве перевода и лишь вскользь описываем геймплей. Вторая – краткое описание свежих проектов от российских разработчиков.

Обзор

Обычная рецензия на хорошую игру. О плохих играх наш журнал не пишет.

Спец

Любой материал о поступивших в продажу играх, который не укладывается в формат рецензии. Например, статья о свежих играх для Dreamcast.

Интервью

Беседа с разработчиками уже вышедшей игры. Как правило, прилагается к обзору или публикуется номером позже.

Тема номера

Обзор хитовой игры может оказаться главной темой текущего номера и попасть на обложку.

ОПЕРАТИВНОСТЬ

Часто диски для обзоров мы получаем еще до того, как они поступают в магазины. В этом случае журнал со статьей появляется в продаже одновременно с игрой или даже чуть раньше. Если это невозможно, статья пишется по обычной версии из магазина, а читатели видят ее тремя-четырьмя неделями позже (из которых одна-две тратятся на подготовку материала и еще две – на печать номера в типографии и развоз по точкам).




АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С:МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru
ТАЙНАЯ ВОЙНА СЕМЕНА СТРОГОВА
СМЕРТЬ ШПИОНАМ
МОМЕНТ ИСТИНЫ
Новые задания и
миссии в различных странах мира
Уникальные спецсредства для
бесшумного уничтожения
противника
Усовершенствованная графика
и анимация
1С
ФИРМА «1С»
© 2008 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2008 Haggard Games. Все права защищены.
РЕКЛАМА
HAGGARD

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX VEGAS 2

Rainbow Six Vegas 2 понравится, в первую очередь, любителям зрелищных экшнов.



СЕКРЕТ!

ПАРА СОВЕТОВ НАЧИНАЮЩИМ СПЕЦНАЗОВЦАМ ОТ РЕДАКЦИИ «СТРАНЫ ИГР»

Прежде чем открыть «незнакомую» дверь, сперва стоит воспользоваться мини-камерой и оценить обстановку. Самый простой способ разделаться с большой группой террористов: кинуть пару дымовых гранат, потом включить режим термального виденья и, пока враги как слепые котята бродят в дыму, всех безнаказанно перестрелять. Вы-то их видите, а они-то вас – нет.
Если играете в одиночку, вперед стоит высылать AI-напарников на разведку. Если продырявят подопечных бойцов, их еще можно «оживить», а вот если пулями нашпигуют главного героя, придется начинать с ближайшего чекпойнта.



ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC, Xbox 360, PlayStation 3

ЖАНР:
shooter.first-person.tactical.modern

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Ubisoft

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Руссобит-М (PC)

РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«Софт Клаб», Vellod Impex (Xbox 360, PlayStation 3)

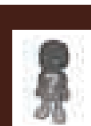
РАЗРАБОТЧИК:
Ubisoft Montreal

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU Core 2 Duo, 2048 RAM, 512 VRAM

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 16

ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:
Xbox 360, PC

ОНЛАЙН:
http://rainbowsixgame.uk.ubi.com



Автор:
Степан Чечулин
stepan@gameland.ru

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

ОТЛИЧНО

ВЕРДИКТ 8.5

ПЛЮСЫ
Плотная атмосфера, умные противники, неглупые напарники, отточенный мультиплеер, блестящая графика.

МИНУСЫ
Не хватает реализма, все еще слишком просто.

РЕЗЮМЕ
В Ubisoft продолжают биться над рецептом идеального тактического боевика. Rainbow Six Vegas 2 не столь проста, как предыдущая часть, но и до серьезного тактического боевика ей пока далеко.

Для тех, кто вдруг не в курсе, напомним, что в начале своего жизненного пути игры линейки Tom Clancy's Rainbow Six представляли собой хардкорные тактические экшны, где основным развлечением было составление планов штурмов зданий, мрачных заводов, кораблей и других локаций, где окопались террористы. Перед началом каждого задания игрок самолично подбирал бойцов, формировал боевые «двойки» и «тройки», раздавал оружие и амуницию, внимательно прокладывал маршруты подопечных спецназовцев, указывая, когда, кому и куда бросать гранаты, каким образом зачистить ту или иную комнату. Собственно, успешный исход миссии зависел не от личной вашей меткости или реакции, а от того, насколько правильно был составлен план. Плюс ко всему в Rainbow Six смерть наступала от одной шальной пули, раненный в ногу боец не мог бежать, а пробитая навылет рука не позволяла метко стрелять. Сохранять игру в процессе задания было нельзя, так что если «радужную» команду убивали, приходилось начинать уровень сначала. Понятно, что играть в такой симулятор могли только люди с железными нервами, нечеловеческой выдержкой и полным иммунитетом к фактору случайности.
Неудивительно, что в наш век упрощений и зрелищности, некогда суровый боевой симулятор преобразился до неузнаваемости. И началась мутация с релиза Rainbow Six: Lockdown в 2006 году, когда перед изумленной публикой предстала совсем иная игра. Разработчики нарисовали не суровую войну, а эдакий веселый тир, где не нужно было рисовать планы, снаряжать подчиненных и заботиться о ранениях. Перед зрителем разворачивалось чистое шапито с десятками противников на квадратный метр, яростными, но глупыми перестрелками. Подстреленных напарников можно было оживлять, вколов им дозу некого магического препарата. Разумеется, Lockdown была только пробой пера, так что и геймплей вышел аховый, и графика пугала. Однако новый вектор развития был указан.
Наконец, в 2007 году вышла максимально попсовая и глянцевая Rainbow Six: Vegas, после чего всем окончательно стало ясно, что времена жестких военных будней навсегда остались в прошлом. Отныне балом правили стильные, но насквозь фальшивые штурмы зданий, сумасшедшие перестрелки с толпами глупых злодеев, которые словно послушные статисты выбегали под пули наших бойцов, только ради того, чтобы красиво умереть. Раненый главгерой мог отдышаться в ближайшем укрытии и снова ринуться во все тяжкие, смертельно раненых напарников вновь поднимала на ноги волшебная инъекция, а оружие различалось разве что внешним видом.
Очевидно, главная задача Rainbow Six Vegas заключалась не в том, чтобы показать игроку реальную работу спецназа, а в том, чтобы он почувствовал себя крутым бойцом с терроризмом. И, надо признать, с поставленной миссией игра справилась на все сто.

Возвращение

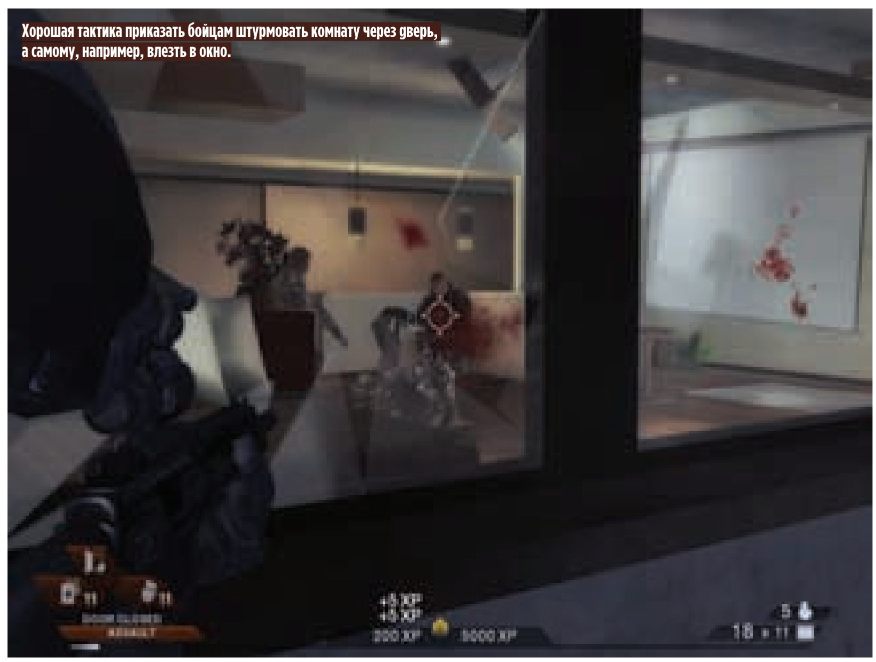
Выход Rainbow Six: Vegas 2 – приятный сюрприз не только для поклонников зрелищных представлений, но и подарок для ценителей «старой» Rainbow Six. В Ubisoft, как ни странно, все еще продолжают искать золотую середину между простотой, зрелищностью и каким-никаким реализмом. В новой игре, во-первых, серьезно увеличился уровень сложности, так что выполнять поставленные задачи кавалерийским наскоком уже не получается. Во-вторых, наш герой, слава богу, не терминатор, так что успешно погибает от пары пуль и оживить его никто не сможет. Хотя пунктов здоровья по-прежнему нет, а жизненный тонус мы восстанавливаем, отлеживаясь в окопе, играть в целом проще не становится: меткая вражья очередь бескомпромиссно обрывает путь бравого спецназовца и заставляет начинать с ближайшего чекпойнта. Неприятели стали умнее: они метко стреляют, не стесняются использовать гранаты, да и сами, как правило, под пули не лезут, предпочитая палить из-за укрытий. Такие условия не только как в старые добрые времена треплют нервы игрока, но и буквально заставляют на полную катушку использовать разнообразные тактические приемы. Если вспомнить предыдущую часть, то там оптимальная тактика была куда проще: нагло вломиться в комнату и перестрелять всех злодеев в упор, пока они не очухались. Сегодня такие банальности не работают. Хочешь не хочешь, а придется активно взаимодействовать с напарниками и все-таки продумывать тактику. Простой пример: если надо освободить заложников, удерживаемых бандитами в маленькой комнате, мало сломать дверь и устроить пальбу – такие подвиги, как пить дать, приведут к гибели гражданских. В столь щекотливой ситуации сначала надо при помощи скрытой камеры осмотреть помещение, оценить обстановку, затем указать бойцам, кого атаковать в первую очередь,

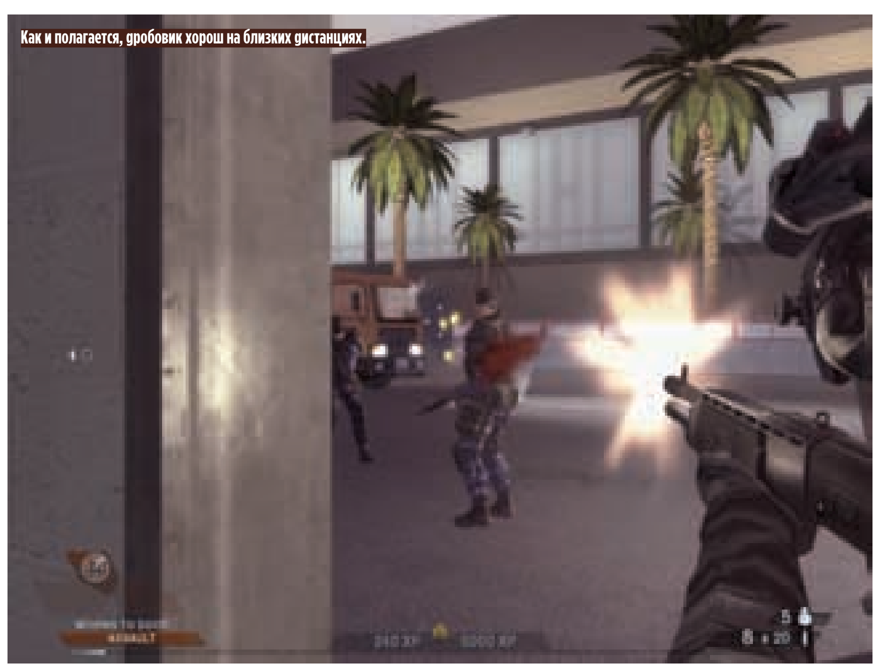
а уже потом устраивать светопреставление, ворвавшись, желательно, одновременно с двух сторон. Все это, разумеется, в хорошем смысле слова усложняет жизнь, но действие ощутимо серьезней, да и атмосфера куда плотнее, чем раньше.
Впрочем, тем, кто сложностей не ищет, особо пугаться не стоит – в Ubisoft и не думали сооружать хардкорный симулятор для двух с половиной профи, так что кроме действительно напряженных миссий по освобождению заложников львиную долю времени все же предстоит заниматься «обычными» перестрелками.
Управление, кстати, отличное. И с помощью геймпада, и с клавиатуры играть очень удобно. Как переключать оружие, выбирать амуницию, раздавать приказания – все это элементарно и запоминается без каких-либо проблем.
Как и раньше, позволяется в любой момент прильнуть к стене, после чего камера отлетает назад, демонстрируя не только героическую фигуру главного героя, но и то, что творится за, скажем, дверью. Это совсем не реалистично, зато удобно и безопасно.
Укрытия в Vegas 2 вообще стали очень важным элементом геймплея, ибо прятаться теперь жизненно необходимо. Спрятавшись, можно не только вести прицельный огонь по наступающим противникам, но и палить по супостатам вслепую: так оно безопасней, а с близкого расстояния еще и очень эффективно. Никуда не делись и зрелищные трюки на тросах, с помощью которых, как и раньше, можно не только неожиданно приземляться на головы опешивших террористов, но и влетать в помещения с улицы, предварительно разбив стекла. Выглядят все фокусы, как водится, очень по-голливудски. Как, впрочем, и вся игра. Так как действие вновь разворачивается в Лас-Вегасе, то и антураж соответствующий. Воевать, в основном, предстоит в шикарных залах дорогих казино, огромных торговых центрах и так далее. Причем разработчики виртуозно умудряются играть на контрасте, создавая действительно драматические сцены: в казино под пляской разноцветных огней лежат трупы крупье, богатый торговый центр залит кровью невинных граждан, а шикарный отель руками террористов превращен в настоящую бойню.

Снова в бой

Арсенал средств убиения богатый (десятки автоматов, пистолетов, пулеметов) но, увы, уловить различия между отдельными пушками толком не получается. То есть если отличить штурмовую винтовку от дробовика просто, то понять, в чем практическая разница между FAMAS и, скажем, AUG не получается хоть тресни. В бою они абсолютно одинаковые.
То же самое касается и снайперских винтовок – все они метко и больно бьют, и разницы, в общем, никакой. Так что особого стимула открывать новые пушки нет.
С другой стороны, в этот раз создатели сделали акцент на уникальность персонажей. С помощью заготовок вы можете буквально по частям вылепить своего героя, выбрав его пол, подобрав внешность, одев в приглянувшуюся униформу. В общем, выбор богатый – не The Sims 2, но уже близко.
Возня с созданием своего альтер-эго логична, ибо Vegas 2 как никакой другой экшн рассчитана на мультиплеерные сражения. Здесь ведется детальная статистика ваших достижений, доступны и разнообразные игровые режимы. Можно устроить неоригинальный deathmatch, организовать увлекательные сражения за контрольные точки, или принять участие в охране VIP – это когда одна команда ценного гражданина охраняет, а другая всеми силами старается его убить.
Для тех, у кого душа лежит к работе в команде, существуют режимы Terrorist Hunt и co-op. В первом вы с группой напарников (живых людей, конечно) должны за ограниченное время перебить несколько десятков разбушевавшихся террористов, ну а второй вариант, самый, на мой взгляд, интересный, представляет собой совместное прохождение сюжетной кампании: играть на пару с живым человеком не только веселее, но и куда эффективнее. Например, на уровне сложности realistic в одиночку пройти игру почти невозможно – большинство миссий физически не получится выполнить без участия живого партнера. Так что настоящая жизнь начинается только в мультиплеере.
Новая Rainbow Six Vegas стала чуть мрачнее, серьезнее и безжалостнее к новичкам. И хотя, с одной стороны, перед нами все еще веселый аттракцион со стрельбой и спецэффектами, с другой, здесь все-таки нашлось место тактике и действительно напряженным ситуациям, когда проходится думать и планировать каждый следующий шаг. Кажется, в Ubisoft нащупали верный рецепт, так что, скорее всего, следующие части сериала продолжат развивать идеи и механику Rainbow Six Vegas 2 – они будут чуть сложнее и реалистичнее, но не потеряют ни капли зрелищности. СИ


За убийство спрятавшегося злодея полагается особое поощрение от начальства.


Хорошая тактика приказать бойцам штурмовать комнату через дверь, а самому, например, влезть в окно.

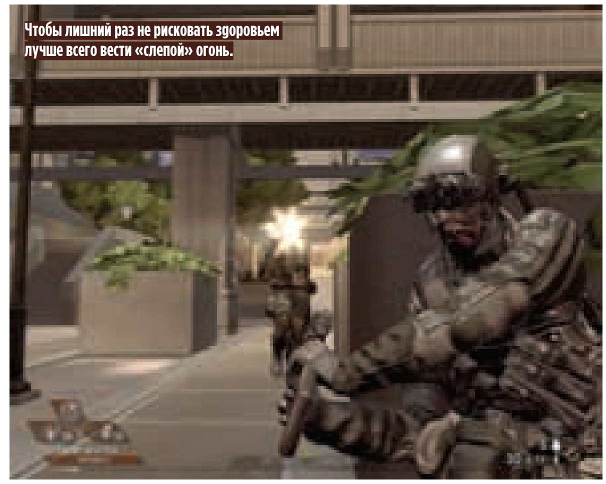

Как и полагается, дробовик хорош на близких дистанциях.

Разные роли

Как это нынче принято, игра вышла сразу на трех платформах: PC, Xbox 360 и PlayStation 3. Разницы между версиями особой нет, разве что на PC управление, в целом, удобнее всего. Все-таки клавиатура и мышка в подобных развлечениях – вне конкуренции. С другой стороны, консольная версия намного стабильнее: никаких тебе вылетов или зависаний, которые, хоть и редко, но случаются на PC.

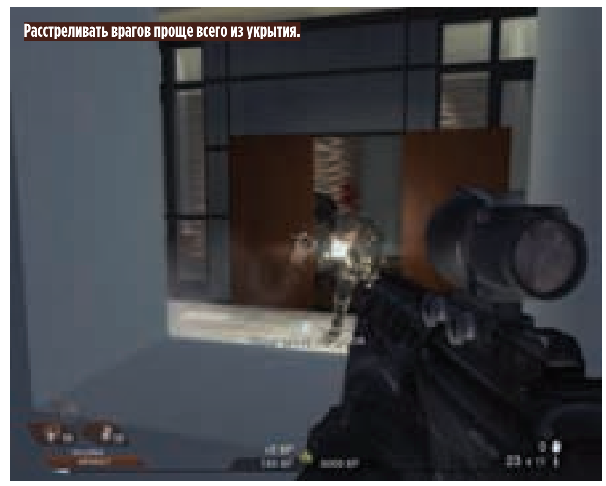


Прежде чем с криками ворваться в помещение, не лишним будет оценить обстановку при помощи мини-камеры.

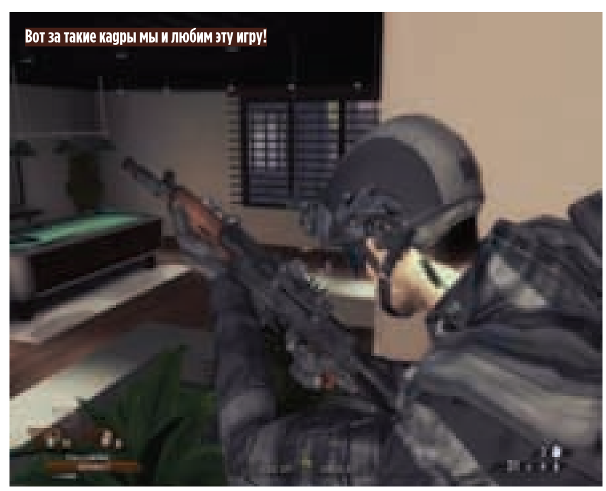


Чтобы лишний раз не рисковать здоровьем лучше всего вести «слепой» огонь.

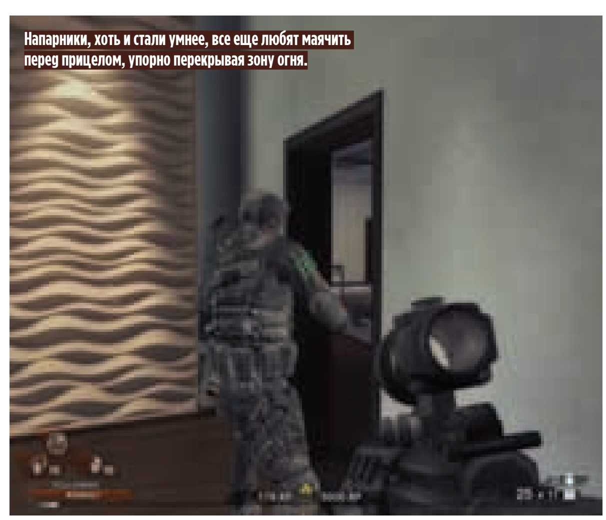




Расстреливать врагов проще всего из укрытия.



Вот за такие кадры мы и любим эту игру!



Напарники, хоть и стали умнее, все еще любят маячить перед прицелом, упорно перекрывая зону огня.

Модный прием

Прокачка персонажей становится все более популярной в экшнах. Вот и в Ubisoft не удержались и соорудили в Rainbow Six: Vegas 2 систему набора опыта и получения званий. За каждого убитого злодея вам выдается немного XP, а набрав энное количество очков, вы получаете новое звание. Плюс к этому существует три, так сказать, специализации – CQB, Marksman и Assault. Соответственно, прокачка каждой ветки дает доступ к уникальному оружию и снаряжению. Скажем, набив 200 очков в Marksman, вы получите новую снайперскую винтовку, а развитие Assault открывает особо мощные пулеметы и шотганы.

Заметим, что все достижения вознаграждаются не только новым оружием, но и амуницией. В Rainbow Six: Vegas 2 к вашим услугам десятки шлемов, бронежилетов, щитов и так далее. Выбор огромный, но самые мощные пушки и самая крепкая броня выдаются исключительно тем, кто достиг высоких званий. А достичь их непросто. Например, пройдя всю сюжетную кампанию, вы, дай бог, дослужитесь до лейтенанта, так что основная карьера начинается только в мультиплеере. И помните, чтобы стать генералом, понадобится очень много времени!

GRAN TURISMO





Автобогини собирают паству

> Все здесь направлено на то, чтобы подчеркнуть особенность каждого автомобиля, его красоту и обаяние.

После несколько раз отложенного релиза Gran Turismo 5 многие фанаты просто потеряли веру в Polyphony Digital, на что те ответили новой GT 5 Prologue.

Конечно, большинство геймеров, зная, что Prologue – лишь платная демоверсия будущей игры, легко приходят в негодование, утверждая, что разработчики просто наживаются на бедных фанатах, у которых уже началась ломка от нехватки новой порции наркотика под названием Gran Turismo. С одной стороны, они безусловно правы, ведь после известия о том, что полная версия выйдет только в 2009 году, поклонники готовы купить что угодно, только бы прикоснуться к новому творению Кадзунори Ямаути. С другой, если забыть о призраке будущей GT5, «Пролог» является вполне законченной полноценной игрой. И давайте рассмотрим его именно с этой точки зрения.

Итак, первое и самое главное – нет, совсем не графика, а новая физическая модель! Все-таки разработчики отказались от своих слов, что в GT4 и так было все идеально и переделывать ничего не нужно, и создали полностью новую физику. Наконец-то, в Gran Turismo машины очень реалистично скользят. При отключении всех помощников в режиме Professional у автомобиля блокируются колеса на торможении, срывает задний мост на перегазовке, и вообще каждая машина всячески выказывает свой характер. Видно, разработчики серьезно подошли к созданию новой физики; если после Gran Turismo HD у нас и были опасения за дальнейшую судьбу сериала, то теперь их больше нет: управление стало намного более реалистичным, сложным и интересным. Каждая машина ведет себя по-своему, с каждой нужно подружиться, найти к ней подход и только потом уже лихо наворачивать круги по треку. Если вы фанат тюнинга, то и здесь «Пролог» открывает огромные просторы. После прохождения всего одиночного режима, вам откроют возможность тонко настраивать каждую машину. Менять можно все – от типа покрышек до схода-развала колес, баланса тормозов и регулировок подвесок. Даже мощность двигателя и вес машины можно подкорректировать. Но что самое интересное – для тех, кому не хочется бороться с бешеным норовом Ford GT40, кому подавай просто удобную езду и шикарные повторы, разработчики сделали упрощенный вариант физики Standard и создали множество помощников.

Вообще, по гибкости настроек GT5 Prologue, наверное, одна из самых дружелюбных к пользователю гонок. Она позволяет настроить иг-

5 PROLOGUE





ру от режима полной симуляции с использованием руля, трех педалей и механической коробки передач до простенького управления с геймпада. Причем вы вольны менять все: хотите ездить с полной физикой «на кнопочках» – пожалуйста. Хотите крутить руль, но не мучаться с излишней мощностью машины и постоянным дозированием педали газа? Извольте. Игра позволяет получать удовольствие независимо от вашего умения управлять настоящим автомобилем – более того, даже далекие от мира гонок геймеры смогут сесть за руль любого суперкара и запросто поехать. Все это еще раз доказывает, что сериал Gran Turismo – это не какая-нибудь обычная гонка; с каждой новой серией в нем все четче проступают почти религиозные черты – икона, через которую мы общаемся с автомобильными богами. Каждое появление четырехколесных красавиц – новое откровение, сама красота! Иногда кажется, что не обязательно вовсе запускать саму гонку, даже обычные меню уже доставляют море эстетического удовольствия. Тут в чести идолопоклонническое отношение к Автомобилям – это не средства передвижения из металла и пластика, это произведения искусства. И, в сути, вся игра посвящена именно им, а не вашему мастерству вождения или соперничеству на трассе. Реалистичная физика и управление – все это нужно лишь для того, чтобы Ее Величество Машина до последнего штриха оставалась самой собой, вела себя ровно так же, как в реальной жизни, и чтобы при просмотре повторов у вас была полная иллюзия того, что сыгранная гонка происходила на самом деле и была увековечена в самом что ни на есть живом видео.

И все же… Прологу Gran Turismo 5, конечно, не избежать прямых сравнений с конкурирующим божеством – Forza Motorsport 2. Но мы будем придерживаться мнения, что все-таки это очень разные игры, собирающие разную паству. Forza куда более соревновательная и спартанская, там все сделано для того, чтобы преданные Герои сражались в онлайне во славу Игры. Сражались, побеждали, бросали вызов новым противникам и часами просиживали за тюнингом в поиске все лучших и лучших сочетаний автомобилей и настроек. Каждое меню там направлено на информативность, эффективность – сами же машины отходят на второй план: неважно, какую марку вы любите, на бой выходить придется на той, что быстрее, проворней, удобней. А теперь – Gran Turismo 5 Prologue, игра, которая почти во всем предлагает более созерцательное, почти медитативное времяпрепровождение. Тут

ВЕРДИКТ 8.0

ПЛЮСЫ
Потрясающие модели автомобилей, великолепные кокпиты, переработанная физическая модель, практически живой AI, полноценный, хоть и не без нареканий, онлайн.

МИНУСЫ
Отсутствие повреждений и возможности играть с друзьями по сети. С точки зрения графики трассы выглядят отнюдь не столь эффектно, как автомобили.

РЕЗЮМЕ
Хотя GT5 Prologue – лишь платная демо-версия, по качеству она уже обходит большинство своих соперников.

ИГРА НОМЕРА

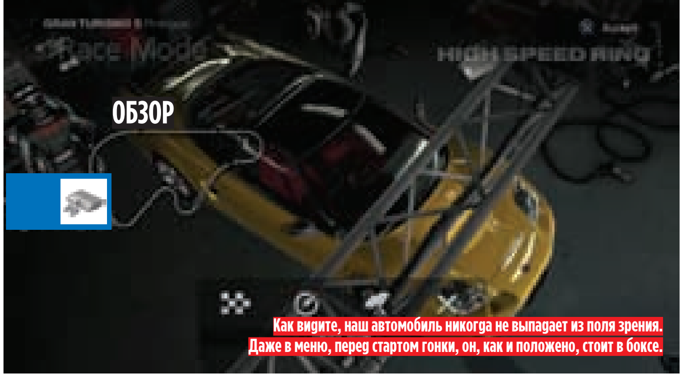
РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

ОТЛИЧНО

ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА: PlayStation 3
- ЖАНР: racing.simulation
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: SCEE
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клаб»
- РАЗРАБОТЧИК: Polyphony Digital
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16
- ОНЛАЙН: www.granturismoworld.com

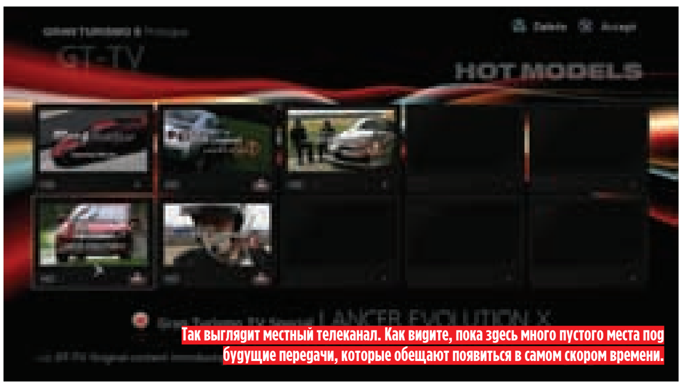
Автор:
The Stig
stig@gameland.ru



Как видите, наш автомобиль никогда не выпадает из поля зрения. Даже в меню, перед стартом гонки, он, как и положено, стоит в боксе.



Вот они, самые потрясающие меню, которые только можно увидеть в автогонках. Так, например, выглядит основное меню игры. Жаль, что задний фон нельзя выбрать вручную, он меняется автоматически.



Так выглядит местный телеканал. Как видите, пока здесь много пустого места под будущие передачи, которые обещают появиться в самом скором времени.



В меню покупки автомобилей, помимо выбора нового болида, вы можете поучаствовать в соревнованиях от данного производителя.



Игра позволяет получать удовольствие независимо от вашего умения управлять настоящим автомобилем – более того, даже далекие от мира гонок геймеры смогут сесть за руль любого суперкара и запросто поехать.



Помимо обычных заездов наличествует дрифт-режим, который мы могли наблюдать в Gran Turismo HD. Здесь он стал еще сложнее и интереснее.

СЕКРЕТ!

СЦЕПЛЕНИЕ

Разработчики Gran Turismo умеют удивлять! Не объявляя полной поддержки руля G25 от Logitech, они не только обеспечили игре совместимость с H-Shifter'ом, но и включили поддержку педали сцепления! Причем узнают об этом геймеры на фанатских форумах, ведь официальной поддержки руля, вроде как, и не существует. Закрадывается подозрение, что для полной версии игры выпустят специальную версию G25, а пока что все владельцы оных могут наслаждаться полной симуляцией вождения автомобиля. Для этого достаточно во время гонки зажать нужную кнопку (на обычном геймпаде это «треугольник») с включенным H-Shifter'ом и рукояткой, находящейся в нейтральном положении. Доля секунды – и у вашей машины появляется нейтраль и работающая педаль сцепления, причем педаль задействуется только у тех машин, у которых она и в самом деле есть, например, у Mitsubishi Lancer Evo X включить ее невозможно.

вам и великолепные повторы, которые можно смотреть вечно. И потрясающие меню, основное место в которых отведено нашей героине, нашей любви – избранной красавице, одним лишь видом которой можно любоваться и любоваться. Все здесь направлено на то, чтобы подчеркнуть особенность автомобилей, их красоту, их обаяние. Такое чувство, что даже усовершенствованный искусственный интеллект понадобился именно для этого. Ведь он не только делает гонку разнообразнее, а повторы реалистичнее – он красуется. Соперники ошибаются, вылетают с трассы, разворачиваются, то и дело обгоняют друг друга… Повторы от этого становятся по-настоящему захватывающими. Ни одна гонка до сих пор и близко не сравнялась с Gran Turismo по качеству повторов. Расположение и движение камер здесь выверены настолько, что возникает устойчивый эффект настоящей телетрансляции. Пусть деревья по краям трассы плоские, пусть вода в реке под мостом не движется, пусть! Ведь происходящее на экране завораживает. Перед нами единственная гоночная игра, в которой камера может взлетать на высоту птичьего полета, ни на секунду не прекращая транслировать соперничество шестнадцати дивных богинь. Ради такого эффекта стоило пожертвовать несколькими сотнями полигонов древесины и листвы. И, раз уж зашла речь о графике, отметим, что она, быть может, и не хватает звезд с неба, но в двух аспектах точно даст фору всем существующим на данный момент играм подобного жанра. Первый – уже не раз упоминавшиеся здесь модели автомобилей. Они настолько детализованы и проработаны, что, думаем, даже сами автоконцерны не сделали бы лучше. Каждая, даже самая маленькая деталь сделана с доскональной точностью, будь то зеркало заднего вида в кабине или форма фары стоп-сигнала, даже двигатель у Ferrari F40 смоделирован целиком и полностью, вы можете разглядеть там все патрубки и проводки, которые есть под капотом настоящей машины. Второй – местные кокпиты. Да-да, в Gran Turismo отныне есть настоящие, всамделишные салоны! Пусть демоверсия, зато в ее гараже – свыше семи десятков авто, и каждое обладает са-


Одним из главных сюрпризов от Polyphony Digital стало появление в «Прологе» болида Формулы-1, да не абы какого, а чемпионского Ferrari F2007.


Вот так выглядит изнутри кабина Honda NSX, кстати, в кокпите можно, нажимая соответствующие клавиши, поворачивать голову направо и налево.


А вот и совершенно новая городская трасса по Лондону. Ее не было ни в одной из прошлых частей.


Помимо обычных заводских автомобилей в GT5 Prologue есть более десятка их «прокачанных» вариантов, например вот такая Honda S2000 от известного тюнинг-ателье Amuse.


Меню тюнинга автомобиля: здесь можно менять различные его параметры – это, кстати, влияет на очки болида, количеством которых ограничиваются некоторые соревнования. Например, в онлайне есть отдельные гонки «только на автомобилях до 600 Pts».


Самая детализованная модель Ferrari F40, когда-либо делавшаяся для компьютерных и видеоигр. Снимаем шляпу перед разработчиками.

мым детализованным и реалистичным видом из кабины из всех, что нам доводилось видеть по сей день. Даже знаменитые кокпиты из Test Drive Unlimited меркнут в сравнении. В остальном трассы выглядят весьма реалистично, очень хорошо чувствуется ширина дороги, очень радуют проработанные задние планы. Да, домам в Лондоне не хватает полигонов, деревья выглядят как покрашенные в зеленый цвет картонки, а зрители на трибунах все еще не внушают доверия, но уже через 10 минут игры все это просто перестаешь замечать, ведь все без остатка внимание поглощают потрясающе красивые автомобили.

Но неужели все так радужно? С одной стороны, да. Здесь настоящий рай для автолюбителей – игра, которая и эстетикой, и геймплеем доставляет море удовольствия. С другой стороны, всего шесть трасс (пусть две из них в разных конфигурациях совершенно не похожи) – это очень мало. Присутствует долгожданный онлайн на 16 человек, но и тут не все гладко, ведь все еще не дают «прицельно» играть с друзьями и создавать свои сервера. Извольте ездить только на официальных и с теми соперниками, которые попадутся, а в Интернете адептов GT-культа ох как много, и каждый пытается выиграть так, как считает правильным. Ну и, конечно же, для многих большим разочарованием станет отсутствие долгожданной системы повреждений, которую пока заменяют лишь умозрительные штрафы. Понадеемся, что этот пробел будет восполнен осенью, когда, по обещаниям разработчиков, появится бесплатный сетевой апдейт, включающий полноценную систему повреждений. Ну и совершенно определенно для «Пролога» обещаны и новые машины и, будем надеяться, новые трассы.

Подводя итог, хочется еще раз сказать, что хоть перед нами и не сама игра, всего лишь предисловие, пролог, намек на то, чего все-таки ждать от грядущей Gran Turismo 5, уже здесь и сейчас Кадзунори Ямаути обошел большинство своих конкурентов. Здесь и сейчас Prologue не только заслуживает запрошенных денег – больше того, заслуживает самого пристального внимания всех, кто неравнодушен к автоспорту и его стальным богиням. СИ

Опиум для народа

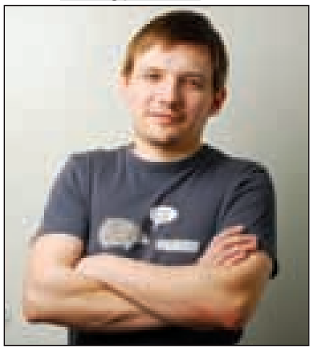
Для многих Gran Turismo давно перестала быть просто игрой – это уже целый мир, со своими правилами, своей культурой, своими ценностями. И разработчики, понимая это и поддерживая, выдумывают все новые элементы, которые позволят оставаться с их игрой еще дольше. Одним из них теперь является GT TV. Как ясно из названия, это местное телевидение. Конечно, прямых трансляций с гонок Формулы-1 вы здесь не увидите, но разработчики обещают выкладывать все самое интересное из автомира. Тут и передачи об автомобилях от самих разработчиков (например подробный рассказ о новом Nissan GT-R), и рекламные ролики различных производителей, и даже настоящие телепередачи. В самом скором времени разработчики обещают нам и репортажи с различных гоночных соревнований, вроде японских D1, и посвященные автомобилям телепрограммы, такие как Top Gear, и многое другое. Ради одного лишь этого уже можно купить новую Gran Turismo. И не забывайте, это всего лишь «Пролог», чего ждать от полной версии – даже представить сложно.

Кросс-обзор

НАШИМ ЭКСПЕРТАМ «ИГРА НОМЕРА» НРАВИТСЯ В РАЗНОЙ СТЕПЕНИ. ИМ ЕСТЬ ЧТО СКАЗАТЬ ПО ЭТОМУ ПОВОДУ!

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

Максим Соболев
sobolev@gameland.ru



СТАТУС: Продаватель льда

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ NFS Porsche unl.

Продам лед пингвинам, продам пингвинов со льдом. Моими стараниями вы созерцаете рекламу в любимом журнале.
Играю в машинки, кубики, могу из конструктора собрать что угодно – это с сыном.
Сам люблю играть в гонялки и стрелялки, а еще строилки (ну, это SimCity и т.д.).

ГЕЙМПЛЕЙ

Очень тяжело и очень интересно. Тяжело потому, что каждая машина по-своему хороша, но к каждой нужно привыкнуть. А интересно потому, что многообразие подходов к покорению каждой новой железной леди дает такое же разнообразие ощущений от управления ею... в общем, почти секс. Каким он будет – зависит от личных способностей и потребностей.

ГРАФИКА

Японцы плохо не делают. Красиво, на машинки можно смотреть долго, не отрываясь. Некоторые несознательные личности говорят: «Что, опять на свои тачки загляделся?!» Я их не замечаю, они ничего в этом не понимают. Красота же! Травка, трибуны, в общем, все на уровне, хоть на это во время езды и не смотришь.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Да, отличное впечатление. Где еще можно пропотеть, играя в симулятор? Теперь-то я понимаю, почему гонщики «Формулы-1» теряют по несколько килограммов веса за гонку. Gran Turismo 5 Prologue дает возможность провести толковый тест-драйв тачек, на которых вряд ли доведется покататься в реальной жизни. Класс!

ВЕРДИКТ 9.5

The Stig
stig@gameland.ru



СТАТУС: Обозреватель

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Gran Turismo, Forza Motorsport

Если что-то может ездить и у этого есть руль, он может этим управлять. Если дадут педали в придачу, он сможет управлять этим хорошо. Если есть колеса, скоро он будет управлять им очень хорошо. И неважно, виртуальное ли это средство передвижения или нет. Хотя виртуальные – безопасней.

ГЕЙМПЛЕЙ

Наверное, это единственная гонка, в которой к геймплею можно отнести все, начиная от реалистичного вождения виртуальным автомобилем, заканчивая просмотром меню, повторов и передач с местного телевидения, так как они все одинаково затягивают, и вызволить вас из этого мира весьма проблематично.

ГРАФИКА

Самые потрясающие модели автомобилей из когда-либо виденных, оторвать от них взгляд может только фанат покемонов или пошаговых варгеймов. Да, в игре плохие деревья, да, полигонов в окружающем мире не так много, но все равно это самый красивый автосимулятор на данный момент: просто взгляните на повторы.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

В очередной раз Polyphony Digital открыла нам дверь в огромный автомобильный мир, где величественные спорткары – главные действующие лица, а нам отводится роль простых туристов. Говорить, хуже она или лучше других симуляторов – нет смысла, она просто другая. Даже сложно представить, что же нам готовят в полной версии...

ВЕРДИКТ 8.0

Евгений Закиров
zakirov@gameland.ru



СТАТУС: Обозреватель

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Devil Summoner: Soul Hackers, Donkey Kong Country

Любит разрушать Токио и пытаться восстановить его заново. Ходит по улицам с кошкой на поводке, ценит в играх художественное оформление и не ест бутербродов на завтрак. Не переносит спортивные симуляторы: считает, что игры без сюжетной основы и ярких персонажей не имеют будущего.

ГЕЙМПЛЕЙ

Forza Motorsport 2 учит аккуратному вождению, Gran Turismo 5 Prologue прощает ошибки и показывает, на какой скорости надо проходить повороты. Отсутствие (пока) модели повреждений, возможно, станет для кого-то разочарованием, но лишь на первое время: GT5P подкупает неземной красотой и чудо каким отзывчивым управлением.

ГРАФИКА

Дивиться графике можно уже в главном меню. В самом же заезде сложно обращать внимание на мелочи, пускай «эффект скорости» здесь и не так сильно размывает картинку и, теоретически, оглядываться по сторонам ничто не мешает. На обычных телевизорах картинка кажется ярче, однако особого дискомфорта это не вызывает.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Регулярные – и бесплатные! – дополнения превращают игру на неделю в развлечение на месяц. Причем обновления касаются не просто списка доступных авто (теперь 71), но и режимов игры, и настроек. И, конечно, хочется попробовать GT5 Prologue с рулем. Даже если вы ненавидите гонки, такое желание у вас точно возникнет.

ВЕРДИКТ 8.0

Александр Устинов
hh@gameland.ru



СТАТУС Замотвеглед DVD

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Max Payne 1-2, Fallout 1-2, Fahrenheit

Считает, что первым делом игра должна быть атмосферной, а все остальное можно и простить. Играет в любой современный файтинг, питает исключительную привязанность к сериалу Guilty Gear. Не любит Tekken. «Мэшер», слишком ленив, чтобы разбирать боевую систему по косточкам и тренироваться.

ГЕЙМПЛЕЙ

Первая игра, в которой в графу «геймплей» можно смело записывать и просмотр скачиваемых повторов, и «телеканал» Gran Turismo TV, и обычный скринсейвер. И не забудьте, в GT5 Prologue играют не ради победы или каких-либо достижений – только ради самого главного: достоверного ощущения езды на спортивных автомобилях.

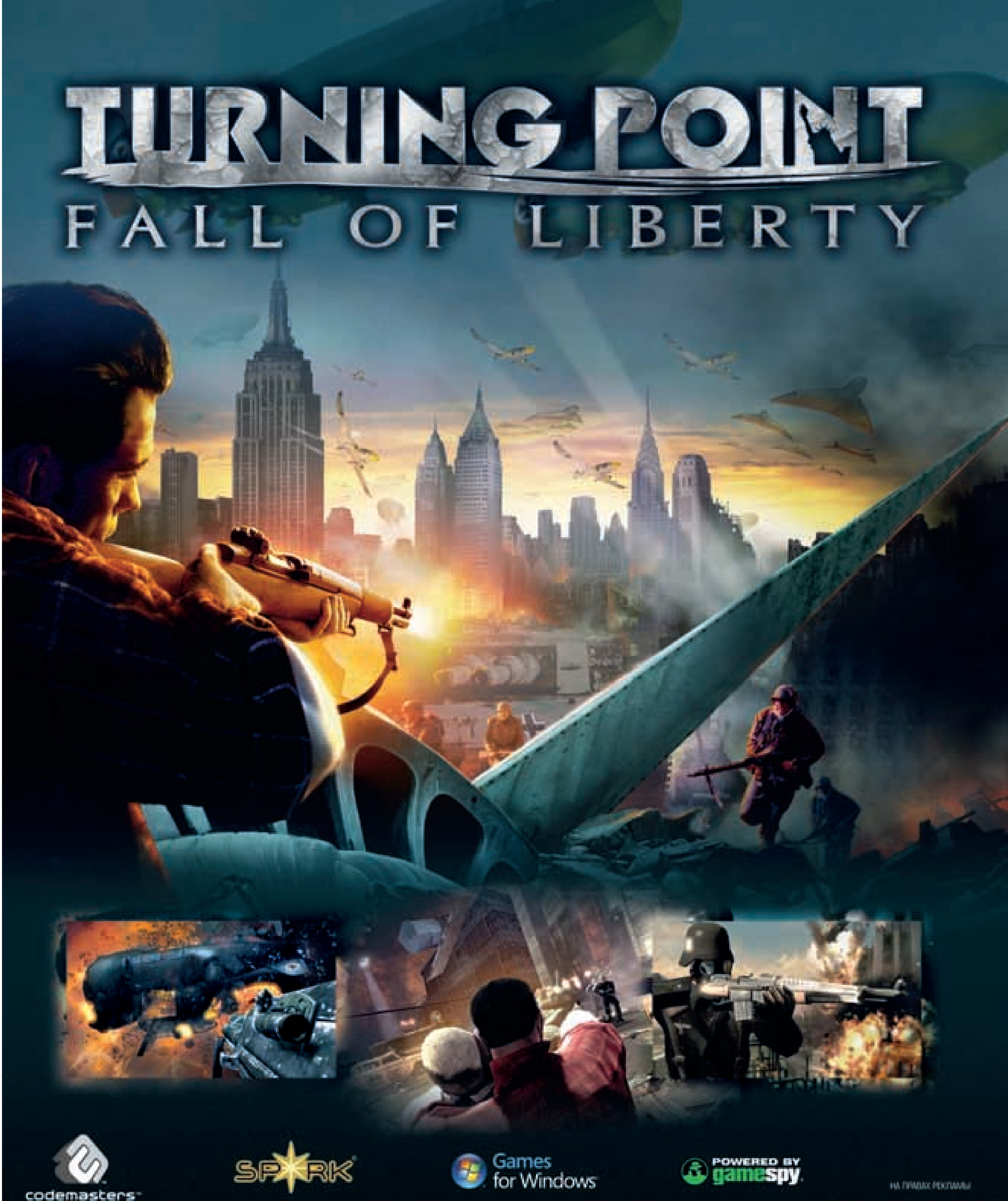
ГРАФИКА

«Как можно больше полигонов на одну машинку» – вот визитная карточка Polyphony Digital. Вы можете сколько угодно ругаться на картонных зрителей, плохие деревья и глючащие тени, но смотреть будете лишь на машины, невероятную проработку кабин и шикарную операторскую работу в повторах.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

То, что нам подается под видом демоверсии, уже заткнет за пояс многие другие гоночные игры, а ведь осенью обещают обновление, добавляющее систему повреждений. Вот еще бы онлайновые покатушки довели до ума – вообще цены не было бы!
А так, «8.5» – ставим, «9.5» – в уме.

ВЕРДИКТ 8.5



TURNING POINT
FALL OF LIBERTY
codemasters
SPARK
Games for Windows
POWERED BY gamespy
НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ
Бука
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU



KING'S BOUNTY. ЛЕГЕНДА О РЫЦАРЕ

Ох уж мне эти сказки, ох уж мне эти сказочники...

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC
ЖАНР:
strategy/role-playing.fantasy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Nobilis (Европа), Atari (США)
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«1С»
РАЗРАБОТЧИК:
Katauri Interactive
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 3 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ОНЛАЙН:
www.kingsbounty.ru

Автор:
Андрей «Morgul» Окушко
angmarsky@yandex.ru



ВЕРДИКТ 9.0

ПЛЮСЫ
Дух настоящего сказочного приключения, отличные пошаговые бои, проработанный до мелочей мир и радующая глаз графика.

МИНУСЫ
Искусственный интеллект время от времени дурит, а поиск пути иногда «пробуксовывает».

РЕЗЮМЕ
Ну-ка, кто здесь в спасители принцесс и убийцы драконов последний? Нет никого? Тогда я первым буду!

ГЕНИАЛЬНО

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

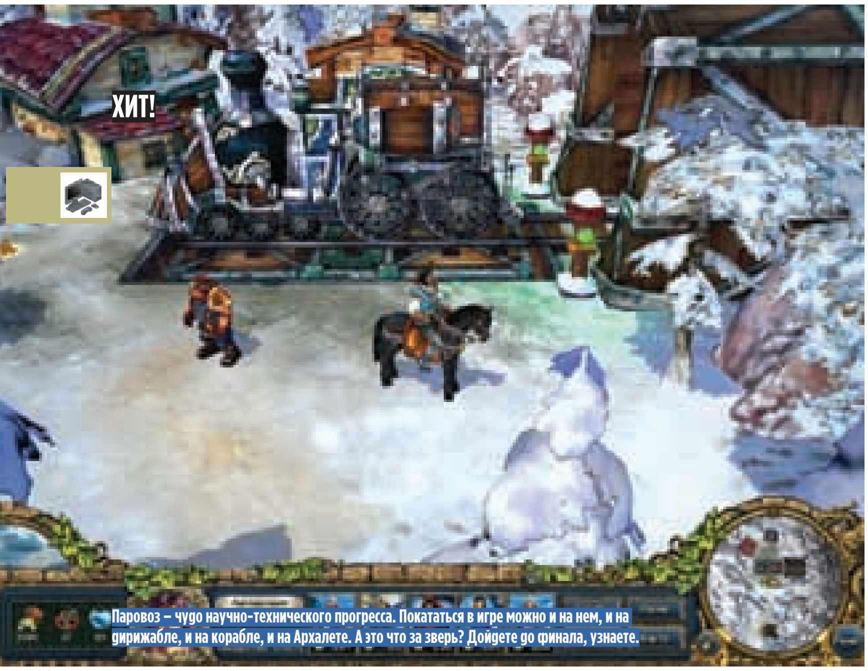
В полученной редакцией версии хватало ошибок. То предметы давали пенальти на характеристики не противникам, а герою, то жена после развода забирала все деньги, а не 20%, пару раз даже квесты попадались невыполнимые. Но нас заверили, что в релизе все эти баги устранены. Надеемся, что так и будет, а иначе от оценки придется отнимать полбалла минимум.

Отец мой был карманник, любитель заложить за воротник и перекинуться в картишки. Матери совсем не помню – она умерла, когда мне был всего год. Папаша же как-то продал «любимое» чадо колдуну, обнаружив в ребенке магический дар. Волею случая я очутился в приюте при Рыцарском Храме. Долго ли, коротко ли тянулось ученичество, но пришел час последнего испытания, так сказать, «выпускного экзамена». От него зависит все: карьера, судьба и, возможно, даже жизнь!

Так начинаются мемуары одного из трех героев (мага) игры «King's Bounty. Легенда о рыцаре» от Katauri. Мемуары, которые он напишет не без нашего участия. Мемуары, работа над которыми доставит вам удовольствие, ведь на экране – настоящий шедевр, пусть его и нельзя отнести к одному конкретному жанру. И хотя в соответствующей графе в «шапке» статьи значится какое-то определение, мы-то знаем: в первую очередь «Легенда» – это приключение. Нет-нет, не квест, а именно Приключение (с большой буквы), с обязательными злодеями, верными друзьями, прекрасными принцессами и счастливым финалом. Финалом, оставляющим легкую грусть от того, что все уже кончилось, и заставляющим чувствовать белую зависть к тем, у кого еще все впереди.

А начинается все с выбора героя. Вариантов три – воин, паладин и маг. С различиями между ними все понятно: воин собирает огромную армию и полагается на мечи и стрелы, маг закидывает врага мощными заклинаниями, а паладин – так, серединка на половинку (наносит нежити больший урон). Кто сильнее? Сказать трудно. На старте и в финале прохождения боец явно смотрится посильнее остальных, в середине же нет равных магу. Но не думайте, что паладин плох – он одинаково хорош и в минуты освоения игры, и в решающем бою. Впрочем, эти утверждения нуждаются в многократной проверке, быть может, я и ошибаюсь.

К тому же, не возбраняется импровизировать, допустим, можно создать не просто мага, а, скажем, чародея боевого. Преграда на тернистом пути эксперимента встретится лишь одна, зато очень существенная. И имя ей – руны. На вид – обычные драгоценные камешки, но продать или выбросить их нельзя. Добываются руны разными способами, а расходуются исключительно на улучшение навыков. Иногда они встречаются на карте (нет, на каждом углу не валяются, не обольщайтесь, да и какие тут углы?). Иногда выдаются в награду за выполнение миссий. Но чаще всего «падают» в карман после повышения уровня. А вот



Паровоз – чудо научно-технического прогресса. Покататься в игре можно и на нем, и на дирижабле, и на корабле, и на Архалете. А это что за зверь? Дойдете до финала, узнаете.



Кем работать мне тогда, чем мне заниматься? Пожалуй, стану магом. Люблю кидаться огненными шарами, молниями и армагеддонами.



В игре можно жениться. Жена не только услаждает взор красотой, но еще дает полезные бонусы и может носить четыре предмета (то есть еще четыре слота герою обеспечены). Однако вместо вещей можно разместить детей, появляющихся по принципу «монтаж» из фильма «Человек с бульвара Капуцинов»: поцеловали жену, прошел день-другой – ребенок готов.

что именно окажется в сумке, зависит от персонажа. Воину достанется больше рун силы, а паладину – духа. Хочешь не хочешь, «классовой солидарности» придерживаться придется. Тем более что каждому герою положено еще и по два уникальных умения, не развивать которые – преизрядная глупость.

Наше «второе я» руки о врагов марать очень не любит, и для кровавых дел таскает с собой армию. Набирать в нее можно юнитов разных рас, но удобнее, если основа войска – люди. Хотя бы потому, что лучников, мечников, кавалеристов или рыцарей в королевском замке (мы разве не сказали, что здесь заправляет всем король, у которого мы на побегушках, хотя и имеем громкую должность Искателя Сокровищ?) хватает. Кстати, в других вербовочных пунктах такие нужные гномы-стрелки или единороги могут быстро закончиться (в битвах без потерь никак не обойтись, даже если очень постараться). Чуть попроще с нежитью – вампиры, к примеру, отъедаются прямо на поле брани. Но если не имеешь специального навыка, скелеты и компания снижают мораль представителям других рас, посему начинающему некроманту придется озаботиться правильным развитием героя. Иначе будут парни (и девчонки) бродить по полю боя грустные да унылые, и критических ударов от них не дождешься.

Кстати, о битвах. Игре не избежать сравнений со старенькой King's Bounty и с выросшей из нее серией Heroes of Might & Magic. Слишком много общих черт: тут и схема пошагового боя, и набор юнитов (плюс многие их особенности, скажем, иммунитет черных драконов к магии), и заклинания. Да, разумеется, на полях сражений появились всякие там алтари или обелиски (иногда полезные, но чаще вредящие тем, кто имел несчастье остановиться неподалеку от них), валяются сундуки (с деньгами, предметами, иногда даже рунами!). В остальном – почти то же самое. И удивляться этому не надо – ведь речь идет о традиции, имеющей почти двадцатилетнюю историю. А раз так, то детальное описание основ можно смело оставлять за кадром. Ежу понятно, что ходят отряды по очереди (в зависимости от инициативы), двигаются на расстояние, соответствующее их скорости, а урон наносят в зависимости от соответствующей характеристики, а также соотношения атаки и защиты. Герой же в это время сидит и в ус не дует… ой, простите, кидается заклинаниями и достает из волшебной шкатулки Духов Ярости.

Стоп… А это что такое? Раньше, вроде, шкатулки не было?! Точно, не было, но новинка вышла весьма интересной. Умения Духов во многом схожи с заклинаниями, только маны не требуют, ярости им, видишь ли, подавай. А где ее взять? Впрочем, это как раз понятно: убивайте врагов – и заветная красная шкала-окружность быстро заполнится. Только знайте: если мана восстанавливается во время беготни по карте мира, то ярость – наоборот. Так что планирование битв усложняется – придется четко рассчитывать, когда отправить кавалерию в атаку, когда ударить молнией, а когда с помощью шкатулки заняться похищением душ супостатов.

Впрочем, ролевая система, нововведения в боях, набор юнитов и предметов – все это вторично. Главное, что Katauri удается занимать игрока делом до самого финала. Даже битвы не кажутся однообразными, нам постоянно подкидывают новые заклинания и предметы. Чего уж говорить о мире – он просто великолепен. Знаете ли вы, зачем гномам на дирижабле черный ящик? Почему жена-зомби лучше, чем обычная, живая дама? Как эльфам удается жить так долго? Что должна уметь гномиха, чтобы стать супругой бородатого подгорного воителя? Представители какой расы на самом



Вот она, первая жена. Бывшая зомби и подруга атамана разбойников стала спутницей королевского Искателя Сокровищ. А сейчас еще и ребеночка заведем...

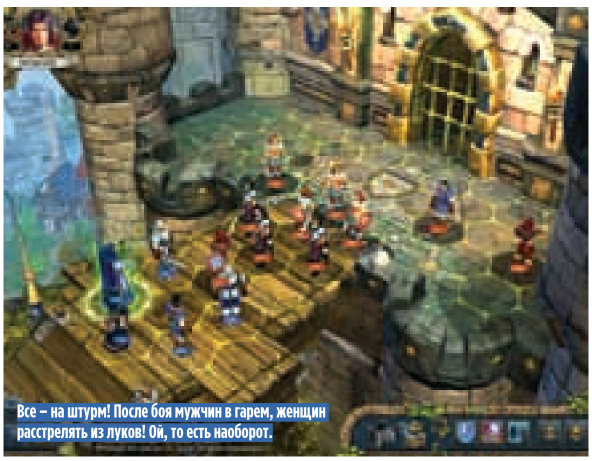


«Давным-давно боги сидеть в Великом Ничто и от скуки совсем помирать». А вот орки от скуки не помирать. Угадайте, какие планы у этой армады? Первый правильно ответивший может взять с полки пирожок.

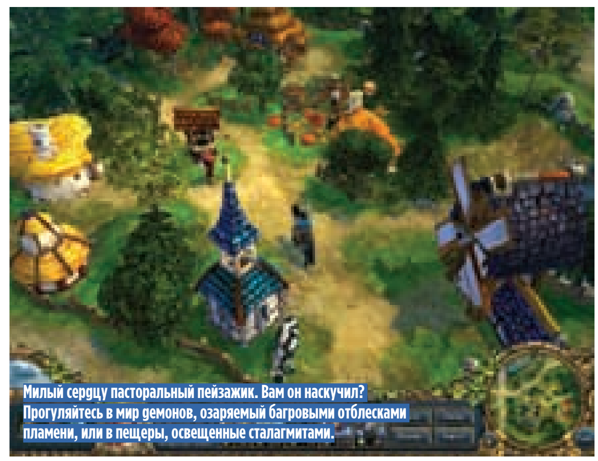
деле перворожденные? Подобных вопросов здесь наберется на добрый десяток викторин. И ответы всегда поражают простотой, радуют неожиданным взглядом на привычные вещи и сражают наповал удивительной логичностью. В итоге даже простенькие задания в стиле «пойди-принеси/убей» поднимаются на недосягаемую для рядовых RPG высоту. Новые грани здешнего мира открываются в каждом новом квесте, в каждом диалоге. И хочется бежать все дальше и дальше, даже жаль, что рано или поздно волшебная сказка о настоящем герое закончится. Вот только начинать все сначала уже не так интересно, разве что с персонажем другого класса попробовать? Хм, а почему бы и нет?

Увы, в бочку мальвазии кто-то все же плеснул черпачок мазута. Искусственный интеллект иногда совершает глупости: самозабвенно лупит по своим магией массового поражения или, забыв о войне, заставляет адептов высунувши язык носиться по карте и подбирать сундучки (интересно, зачем они ему?). Но еще хуже алгоритм поиска пути, не раз вызывавший у автора гневные восклицания. Из некоторых местечек удается выбраться только в результате долгого – не меньше минуты – кликанья мышью по карте, либо после применения передвижений через WASD с клавиатуры. Раздражает, знаете ли.

Хорошо, что больше ругать игру не за что. Графика вполне современна (обладателям старых видеокарт советуем готовить денежки на апгрейд), музыка соответствует действу, геймплей – выше всяких похвал. Да, новой King's Bounty не суждена десятилетняя жизнь StarCraft – в таких приключениях о мультиплеере и речи быть не может. Но год-полтора «Легенду о рыцаре» вспоминать будут точно. А там, глядишь, и продолжение подоспеет. И мы снова рванем спасать принцесс и бороться с драконами, напрочь забыв обо всех житейских неприятностях. СИ



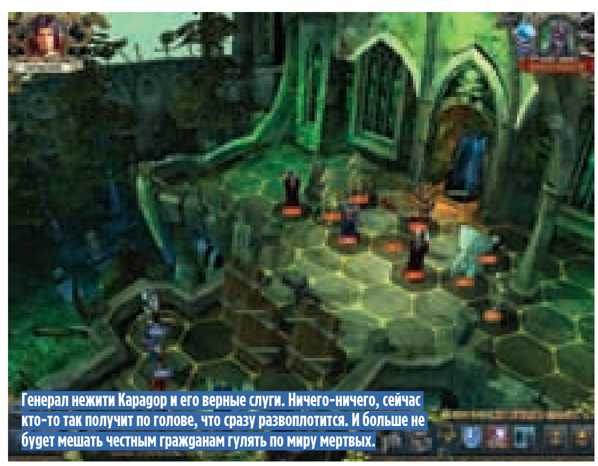
Все – на штурм! После боя мужчин в гарем, женщин расстрелять из луков! Ой, то есть наоборот.



Милый сердцу пасторальный пейзажик. Вам он наскучил? Прогуляйтесь в мир демонов, озаряемый багровыми отблесками пламени, или в пещеры, освещенные сталагмитами.



Говорящее Древо Жизни. Эльфы без него – никуда. Да и герою деревце подсобить может – разрешение на брак с принцессой остроухих выписать.



Генерал нежити Карадор и его верные слуги. Ничего-ничего, сейчас кто-то так получит по голове, что сразу развоплотится. И больше не будет мешать честным гражданам гулять по миру мертвых.



Победа в турнире, организованном бывшим наставником героя, далась нелегко. Но награда того стоила – куча рун и неплохой предмет.

Казалось бы, какая связь между миром обновленной King's Bounty и «Космическими рейнджерами»? Самая прямая – большинство сотрудников Katauri ранее работали в Elemental Games. А еще и там, и там есть лягушки. Только в «Легенде о рыцаре» это – раса, происходящая от браков людей и лягушек, ставших принцессами. Кто знает, быть может, странным болотным существам на роду написано стать прародителями пеленгов из «Рейнджеров»?

Имя героя-воина по умолчанию – Билл Гилберт, и это неспроста. Сам Гилберт, правда, ничем не прославился ни в Средневековье, ни в фэнтезийных мирах. Зато если у вас когда-то был ZX Spectrum (или его аналоги, вроде «Байта»), вы этого парня знаете. Именно он взломал не один десяток игр, сделав их доступными отечественному геймеру. Мы помним тебя, Билл! И Katauri тебя тоже не забыла!



CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES

ПО СТАРОЙ ПАРТИТУРЕ

Трехмерные фоны иногда создают впечатление, что за экранчиком PSP – пространство поглубже, чем толщина консоли.



С первого раза вообще трудно понять, в чем соль трюка. Пока на DS одна за другой выходят новые серии Castlevania, на PSP Konami предлагает нам трехмерный римейк Akumajo Dracula X Chi no Rondo для PC Engine, в которую за пределами Японии вообще мало кто играл. И если при словах «трехмерный римейк» вы вспоминаете о Prince of Persia: Sands of Time или Ninja Gaiden 2004 года, отгоните наваждение. Сериал Castlevania долгое время был в чем-то сродни скролшутеру – практически каждый противник передвигался и атаковал по простейшим траекториям, и сложность в прохождении появлялась лишь из-за обилия врагов, неудобного оружия, тормозных персонажей и отсутствия пространства для маневра. Только представьте себе, что с пути бесконечных голов Медузы, вычерчивающих свою смертоносную синусоиду, можно отступить в сторону – ерунда ведь получится, правда? Вот сериалу и не везло с «честным» 3D. Так что Dracula X Chronicles по механике остается двумерным платформером, и полигоны здесь – лишь довольно спорный способ осовременить картинку.

Кроме переработанной графики, изменений на первый взгляд и не видно. Если вы один из тех 15 (подсчитано на редакционной «Звезде Смерти»!) читателей, кто все-таки знаком с Chi no Rondo, «Хроники» превратятся для вас в своеобразную метаигру. На каждом новом уровне, на каждом шагу вы будете подсознательно вспоминать: «А вот здесь можно было проломить стену... О, и правда можно. А вот в этом подсвечнике был спрятан ключ... Ой, надо же! А вот эту комнатку я не помню... Была она или не была?» Наконец, добравшись до четвертого уровня, вы откроете оригинальную Dracula X (отныне она официально называется Rondo of Blood) и освежите свои воспоминания... если, конечно, не завязнете в Symphony of the Night, которая, по иронии судьбы, запрятана несколько раньше, на уровне 3'. Именно «триштрих», это не опечатка. Речь о секретном альтернативном уровне, на который можно попасть со второго (или со «второго-штрих»).

Чувствуете, как все запутано? Вообще, Dracula X Chronicles – очень интересный фрукт для геймдизайнеров и игроаналитиков. Треугольник «оригинал-сиквел-римейк» получился презанятный. Сама Chi no Rondo была весьма прогрессивной, со своей нелинейной структурой уровней (каждый открытый можно было потом пройти отдельно), двумя принципиально разными играбельными персонажами, а также множеством секретов и странных дизайнерских «бантиков», вроде «неправильного» зеркала или преследующих Рихтера/Марию светлячков.

Однако продолжение, Symphony of the Night, еще раз поставило все с ног на голову – Бельмонт стал злодеем, а грозил ему (заметим, уже не кнутом) не кто-нибудь, а сын Дракулы весьма

ХОРОШО

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PlayStation Portable

ЖАНР: action.platform

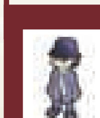
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Konami

РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клаб»

РАЗРАБОТЧИК: Konami

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: До 2

ОНЛАЙН: www.konami.com/Konami/ctl3810/cp20113/si2247126/cl1/castlevania_the_dracula_x_chronicles



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

ВЕРДИКТ 7.0

ПЛЮСЫ
Хорошая подборка разнопланового ретро. Эксперимент с практически «дословным» переложением Rondo of Blood в псевдо-3D удался.

МИНУСЫ
Знакомым с современными частями сериала Рихтер Бельмонт покажется неуклюжим до отвращения, а бонусные игры открываются не сразу.

РЕЗЮМЕ
Неплохая «старорежимная» Castlevania, приятным подарком к которой служит Castlevania гораздо лучшая, но тоже не новая.



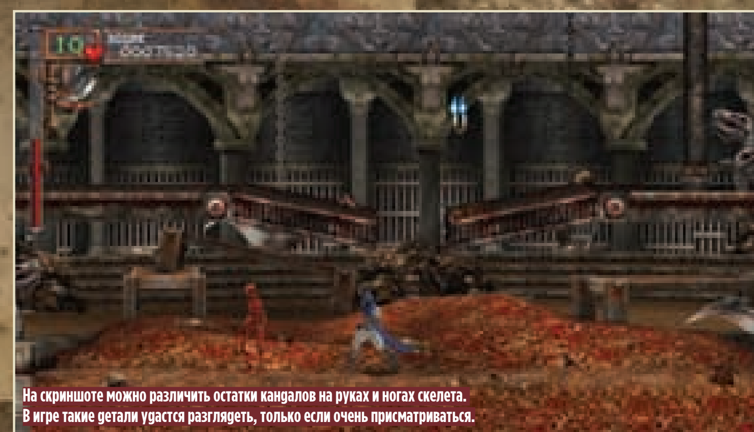
У обоих героев есть небоевое дополнительное оружие. Рихтер способен найти часы, замедляющие время, а Мария – черепашку, под панцирем которой она может прятаться от вражеских атак.



За спиной у Марии – та самая зеленая бульба, которую нужно стукнуть, чтобы открыть дорогу к Symphony of the Night.



Серость – это, конечно, плохо, но когда Chronicles пытается использовать кричащие тона из Rondo, получается довольно аляповато.



На скриншоте можно различить остатки кандалов на руках и ногах скелета. В игре такие детали удастся разглядеть, только если очень присматриваться.

СЕКРЕТ!

Секретов в Dracula X Chronicles множество. Мы расскажем вам, как открыть Symphony of the Night и оригинальную Rondo of Blood, а если после этого вы еще останетесь с нами, то узнаете, как найти всех четырех пленниц и получить хорошую концовку в основной игре.

Итак...

Symphony of the Night спрятана на уровне 3' (альтернативный третий). Попасть туда проще всего с уровня 2', а чтобы добраться до 2', нужно на первом уровне не идти в дверь направо после того, как вы спуститесь по лестнице, а разрушить стену слева, потом упасть вниз и сразиться со змеем.

Чтобы с 2' попасть на 3', доберитесь до второго сегмента уровня (где вас начнут атаковать горгульи), найдите там первый проваливающийся фрагмент моста, встаньте на него и подождите, пока он разрушится. После того как вы провалитесь вниз, вам останется только сесть в лодку, которая доставит вас прямым ходом на «третий запасной» уровень (берегитесь людей-рыб!).

На 3' идите, «куда идется», пока не найдете комнату, в которой справа перекрывает проход костяной змей, а слева висит зеленая «бульба». Ударьте по ней (например, топором, если играете за Рихтера), и она опустится. Заберитесь наверх и пропрыгайте до упора вправо. В конце вас будет ждать белый надгробный камень. Разбейте его, и внутри найдете Castlevania: Symphony of the Night. Запустить игру можно будет через пункт «Original Game» главного меню.

Rondo of Blood заныкана на четвертом уровне. От колонны из шести огнедышащих черепов идите вправо до стены. Ударив низ стены, вы найдете бомбу; атакуйте ее, чтобы запалить фитиль и взорвать стену. Идите дальше вправо, пока не увидите две ездящие вверх-вниз балки с шипами. Используя их как ступеньки, заберитесь наверх, после чего опять же прыгайте вправо до упора. Там вы найдете свечку, в которой спрятана Rondo of Blood, с чем вас и поздравляем.

женственный на вид, имя которого являлось зеркальной анаграммой имени отца – ну, это как если бы в Legend of Zelda героя звали Фроднонаг. Зато Алукард был значительно подвижнее всех своих предшественников-Бельмонтов. Монстры, скопированные из Chi no Rondo (разумеется, не все), постоянное цитирование структуры и оформления уровней – и даже отсутствие уровней как таковых, возможность в любой момент вернуться туда, где уже был, побить воскресших скелетов и набрать пару-тройку уровней. Идеальный баланс традиций и новаторства... похоже, такую же цель ставили перед собой и создатели римейка. И тоже углубили игру в исследовательскую сторону. Одолев последний уровень Dracula X Chronicles и досмотрев титры, вы увидите издевательскую фразу в духе «Прости, Рихтер, но твой Дракула в другом замке». В смысле, до конца он не умер (кто бы сомневался!), идите искать по всей Каслвании четырех спрятанных девиц, чтобы открыть «настоящий» финал. Одна из них – ваш альтернативный персонаж, девчушка в розовых панталончиках по имени Мария Ренар («Ренард», если читать ее фамилию на английский манер). Соплюха намного удобнее в управлении, чем Рихтер – вместо сальто назад она делает гораздо более полезный и привычный двойной прыжок, кроме того, девчушка, подобно инспектору Текиле, умеет скользить на брюхе... простите, на животике и забираться в узкие щели, недоступные здоровому мужику. Зоопарк, заменяющий Марии нормальное оружие, тоже обладает большим поражающим эффектом, чем более традиционный арсенал Бельмонта. А эти сценки на движке с ее участием! Дракула: «Иди сюда, я высосу твою кровь!» – Мария: «У-тю-тю! Тебе надо, ты и подходи, пугало огородное!». Кстати, хотя входящая в комплект «Хроник» Symphony of the Night и сделана на основе версии для первой PlayStation, Мария присутствует в ней не только как NPC, но и как секретный играбельный персонаж – раньше она была доступна лишь в «Симфонии» для Sega Saturn. Правда, ее способности претерпели значительные изменения – теперь они больше соответствуют тому, что было в Rondo of Blood.

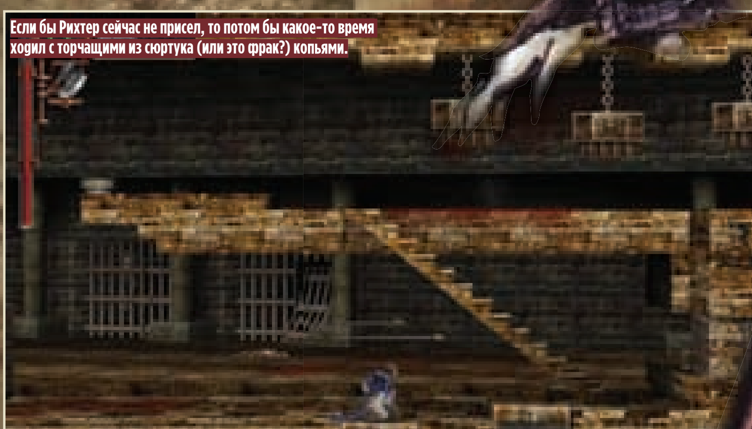
Еще две пленницы Дракулы одновременно трудятся ключницами. Освободив их, вы получите специальные амулеты, позволяющие разрушать придуманные эксклюзивно для PSP костяные и ледяные преграды, за которыми часто скрываются новые комнаты и бонусы. Призы в римейке весьма специфичные – мелодии из саундтреков всех трех игр. Собранные пластиночки можно просто слушать в специальном плеере, а можно «развешивать» на разные уровни, меняя музыкальное оформление как вам угодно. При всем уважении к госпоже композитору Митиру Яманэ, затея кажется довольно дурацкой, и даже если рефлекторное желание собрать все диски и появляется, то подбирать к каждому уровню саундтрек более «правильный», чем предлагаемый авторами, не тянет ни капельки.

Гораздо более играбельное дополнение – режим Boss Rush, разборки с цепочкой боссов, не прерываемые блужданиями по замку. Как и в Portrait of Ruin (PoR), низводить злодеев можно вдвоем, при этом ограничений на дублирование нет – можно стать двумя разными персонажами, либо двумя одинаковыми. Увы, выбрать можно только из Рихтера и Марии (эх, а ведь в PoR было целых шесть персонажей…)

Еще одна черта сходства с Portrait – возможность включить японскую озвучку. На этот раз – никакой не чит, а обычный пункт в меню настроек.



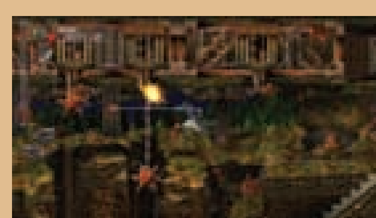
Прием Item Crash жрет кучу сердечек, зато и эффект получается куда более солидный и зрелищный. Особенно у Марии – она вызывает увеличенные версии своих зверюшек.

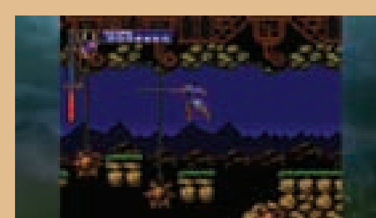


Если бы Рихтер сейчас не присел, то потом бы какое-то время ходил с торчащими из сюртука (или это фрак?) копьями.



Фишка явно ориентирована на хардкорных фанатов сериала, тех самых, кто будет скучать по коронной фразе Дракулы про miserable pile of secrets. Да, тексты были переписаны, реплики переозвучены, но уровня Энн Райс или Брэма Стокера «литературная» часть не достигла и по-прежнему плещется в том же болотце, что и ранние Resident Evil.
Та же история и с графикой. Плохого слова о ней не скажешь. Внешность героев сильно изменилась, но новые модели симпатичны и хорошо анимированы. Интерьеры и ландшафты тоже были переработаны, и трехмерные фоны иногда создают впечатление, что за экранчиком PSP – пространство поглубже, чем толщина консоли, добротные такие декорации. Появление боссов также обставлено весьма помпезно, в лучших традициях ранних ужастиков. Одна беда – в этих сценках становится заметно, что у Рихтера с Марией лица из двух полигонов каждое, хотя, поскольку нарисованы они без претензий на реализм, это особо глаз и не режет. «Шутерная» серость окружения раздражает куда сильнее, но и к ней постепенно привыкаешь.
Главный вопрос здесь, конечно же, «Зачем?». Зачем вообще было делать такой фокус-покус, перемоделировать в псевдо-3D локацию за локацией оригинальную Chi no Rondo с минимальными отличиями, добавляя пошленькие бонусы-пластиночки и человека-бабочку в роли новенького босса? Для «дрессировки» геймеров, которые, чтобы получить несвежую, но по-прежнему вкусную конфетку «Симфония», будут вынуждены пропрыгать на задних лапках минимум три уровня основной игры – а там, глядишь, и втянутся? Но втянутся во что – неужели в планах Konami квази-3D-римейки более старых «Каслваний» для PSP, и мы еще увидим изваянными в полигонах и Саймона, и Тревора, и Морриса-старшего?
Или это акция, вроде недавнего первоапрельского трейлера к несуществующему фильму Legend of Zelda? «Посмотрите, как мы можем!» Да, Konami, мы верим в вас, вы можете. Можете сделать новую хорошую «Каслванию» – хоть двумерную, хоть трехмерную. Но пока вы «повторяете зады», ваше творчество хочется поставить на одну доску с работами более талантливых авторов с сайта retroremakes.com. Только они, в отличие от вас, с игроков денег не берут. СИ





Для сравнения – одно и то же место в Dracula X Chronicles и Rondo of Blood. Кстати, именно эти шипастые шары надо сбить, чтобы открыть проход к Dogether'у и уровню 4'.

СЕКРЕТ!

Перейдем к девушкам. Раньше всех можно вызволить Марию. На втором уровне, когда нас начинает преследовать Behemoth (ползучий бык), из четвертой, самой высокой свечки, выбиваем ключ. Удираем от «бегемота», пока он не врежется в стену. Идем дальше вправо, спускаемся по лестнице, над которой висит глаз в клетке, и попадаем в подземелье с людьми-рыбами. Идем вправо до конца, открываем ключом камеру и находим Марию. Теперь вы вправе играть за нее (ее можно будет выбрать в меню).
Вторая девушка, Тера, спрятана на уровне 3'. Как только увидите первую дверь на уровне, не входите в нее, а пробейте стену под ней (начинать надо сверху). Откроется проход в секретное место, откуда можно спуститься по лестнице в комнату Теры – и спасти ее.
Третья заложница, Айрис, находится на уровне 4'. Чтобы попасть туда с нашего любимого 3', сбейте все шипастые шары, ездящие вверх-вниз на цепях. Один из них пробьет дыру в земле – прыгайте туда, только осторожно (шар все еще лежит внизу). Победите босса Dogether, и вы попадете на альтернативный четвертый уровень. Идите вправо, пока не встретите сине-желтую лягушку. Правее вы найдете несколько статуй ее подружек и один свободный пьедестал. Заманите квакушку туда, и слева откроется проход на нижний «этаж». Пройдите еще левее и спуститесь по лестнице. Вы окажетесь в ледяной пещере. Пройдите до конца вправо, и найдете Айрис.
Наконец, четвертая девушка, подруга Рихтера Аннетт, заточена на седьмом уровне. Ее можно вызволить, только если вы уже спасли Теру и Айрис. Для этого нужно: в первой части башни (со скелетами) разрушить костяной барьер и нажать кнопку за ним (встав на нее). Если вы все сделаете правильно, сверху упадет сердечко. Далее, на самом верху этого сегмента есть дверь, над которой висит большая шестерня. Бейте по шестерне, пока дверь не откроется. За дверью сидит птица с ключом. Убейте птичку, заберите ключ. Идите в следующую секцию (с гарпиями), спуститесь вниз, затем направляйтесь вправо. Увидев запертую дверь, не открывайте ее. Вначале поднимитесь вверх и нажмите вторую кнопку, за ледяным барьером. После этого внизу откроется проход к камере Аннетт. «Атакуйте» ключом дверь темницы, заходите, смотрите ролик, и дальше проходите уровень, как обычно. Теперь вы сможете сразиться с призраком Шафта и последней инкарнацией Дракулы.

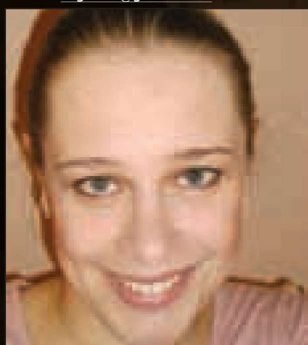
Кросс-обзор

НАШИМ ЭКСПЕРТАМ ИГРА НРАВИТСЯ В РАЗНОЙ СТЕПЕНИ. ИМ ЕСТЬ ЧТО СКАЗАТЬ ПО ЭТОМУ ПОВОДУ!

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

Марина Петрашко

bagheera@gameland.ru



СТАТУС: корреспондент

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ: Planescape: Torment, Gothic 2, LocoRoco

Обожает забивать гвозди, шпаклевать стены и рубить монстров. В играх ценит хороший сюжет, без ума от поучительных историй. Тихо ненавидит все конспирологические теории, кроме своих собственных. При любых намеках на «тайны тамплиеров» угрожает уйти в мужской монастырь.

ГЕЙМПЛЕЙ

Ни возможности лечиться, ни приличных сейвов. Почему-то, например, в зубоврачебном деле никто не ратует за «возвращение к истокам» и не пытается лечить зубы, как полвека назад, без хорошей анестезии. Какой смысл выучивать структуру прохождения уровней, коли история за ними стоит не первой свежести?

ГРАФИКА

Открыв доступ к Symphony of the Night понимаешь, что спрайты рано сбрасывать со счетов. Хотя лучше уж «оквадраченное» 3D, чем примитивизм оригинала. Но 3D-перспектива фонов и «плоский» геймплей не монтируются, раздражают и ничем не заткнутые края уровней. Впрочем, модели персонажей приятные.

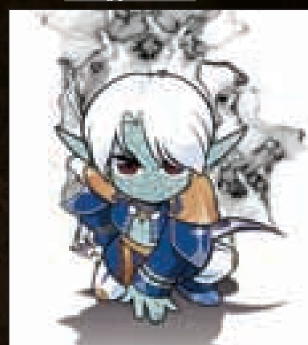
ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Какой же Бельмонт медленный! И ходит так, словно кол для вампиров носит с собой, в самом неподобающем месте. Прокачиваться не дают, вместо этого извольте запоминать длинные последовательности «безопасного прохождения». Тормозное, недружелюбное к игроку и, в конце концов, просто «неготичное» зрелище!

ВЕРДИКТ 5.5

Михаил Разумкин

razum@gameland.ru



СТАТУС: (game)land online

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ: Castlevania: Symphony of the Night

Обожает тактические RPG и скролшутеры, типа Panzer Dragoon. Одной из лучших игр считает Castlevania: Symphony of the Night. На PC предпочитает RTS, среди которых выделяет «Периметр» и Battle Zone. Считает, что выбирать нужно не платформы, а игры, так как качество последних гораздо важнее.

ГЕЙМПЛЕЙ

Отважный Рихтер тяжелой поступью терминатора неспешно продирается сквозь полчища врагов. Ему очень тяжело, ведь каждое движение, будь то прыжок или поворот, длится невероятно долго для охотника на вампиров, оставляя его совершенно беззащитным. К концу первого уровня это превращается в настоящую пытку.

ГРАФИКА

Такой картинке может позавидовать любая игра сериала – прекрасная прорисовка, достойная анимация и яркие спецэффекты – вот он, рецепт качественного экшна. Некоторое негодование вызывает лишь оставшаяся в оригинальном разрешении Symphony of the Night, полноценный вайдскрин пошел бы ей только на пользу.

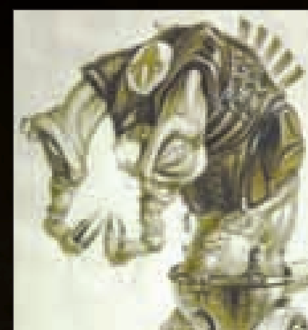
ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Если вы не являетесь хардкорным фанатом сериала и не страдаете от тоски по Rondo of Blood, бегите от этой игры, как от чумы! Dracula X Chronicles – наглядный пример того, как не надо делать римейки. Лишь возможность поиграть в «Симфонию ночи» сдерживает меня от показательного уничтожения диска молотком.

ВЕРДИКТ 5.5

Илья Ченцов

chen@gameland.ru



СТАТУС: редактор PC-отдела

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ: Golden Axe, LocoRoco

Любит игры, в которых говорят и поют на несуществующих языках. Знает несколько диалектов симлиша, фиракслиш и язык тириад. Обожает бросать кирпичи, катать шары и наматывать веревки на сложные геометрические тела. Склонен к бессмысленному насилию и переживает по этому поводу.

ГЕЙМПЛЕЙ

Практически такой же, как и в оригинальной Rondo of Blood. Сложно – но проходимо. Тем более развилки теоретически позволяют выбрать менее тернистый путь или выбраться к более простому боссу. Хотя, если в вас еще не умер мазохист, будете возвращаться и перепроходить, пока не найдете всех девушек и боссов.

ГРАФИКА

Местами серовата, местами модели врагов и детали фонов все равно кажутся спрайтовыми и вносят некоторый разброд в визуальный стиль (впрочем, сериал всегда славился эклектичностью). Однако иные фрагменты ландшафта так промоделированы «в глубину», что начинаешь жалеть, что игра осталась по сути плоской.

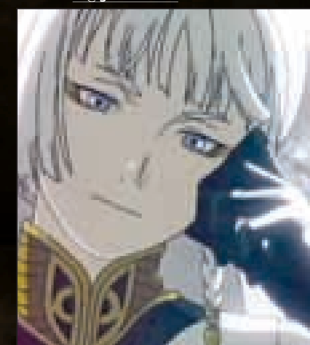
ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Смелый (чтоб не сказать «наглый») эксперимент. Фанаты наверняка купят по два диска и будут, открыв Rondo, сличать оригинал с копией – отличий, уверяю, найдут минимум. Играть в это можно, да и Symphony – бонус не лишний, но в целом продукт озадачивает: что теперь, лет через десять ждать римейка Chronicles?

ВЕРДИКТ 7.0

Сергей Цилюрик

td@gameland.ru



СТАТУС: бильд-редактор

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ: BioShock, Metroid Prime

Энтузиаст DS и Wii, большой любитель JRPG и музыкальных игр и завсегдатай интернет-форумов, где следит за общественным мнением и участвует в дискуссиях. Особо ценит уникальный игровой опыт. Не любит слепую приверженность одной платформе или издателю.

ГЕЙМПЛЕЙ

Невыносимо. Герой-паралитик против подвижных, ловких и зачастую летающих врагов. Жуткое управление. Невозможность атаковать вверх, бегать, по-человечески ходить по лестнице. Бесконечные монстры, рассекающие экран вдоль и поперек как им заблагорассудится. «Классика»? «Хардкор»? На свалку истории. Сейчас же.

ГРАФИКА

Весьма средненько. На девушек без боли смотреть невозможно, но Дракула, например, – красавец еще тот. Сами же уровни выглядят неплохо, но при этом достаточно аляповато – слишком уж очевидно наследие оригинальной Rondo of Blood. Иными словами, хвалить и тут особо нечего.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Ужасно, неиграбельно, тошно. Никчемный сюжет, насквозь прогнившая игровая механика, никакого исследования мира, за которое так любят последние части, – ровным счетом ничего хорошего. «Сагитесь, два». А лишние пару баллов – за портативную версию Symphony of the Night. Пусть и лишенную незабываемого «What is a man?»

ВЕРДИКТ 4.0


НА ТВ ЧЕРЕЗ ПОСТЕЛЬ
ПРОДЮСЕР
2Х2 ПРИГЛАШАЕТ НА КАСТИНГ
ПОДРОБНОСТИ НА 2X2TV.RU
18+
2x2







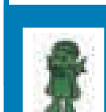


ТУРГОР

«ТУРГОР» ПОНРАВИТСЯ ДАЛЕКО НЕ ВСЕМ, НО ОДНО МОЖНО ГАРАНТИРОВАТЬ: ТАКОГО ВЫ ЕЩЕ НЕ ВИДЕЛИ.

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** action.survival
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Новый Диск»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Ice-Pick Lodge
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** CPU 2 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
- **ОНЛАЙН:** www.tension-game.com



Автор:
Ашот Ахвердян
ashot.akhverdian@gmail.com

Мир Тургор именуется «Промежуток» – между чем и чем? Если в игре, представляющей собою многослойную аллегорию, постоянно задаваться подобными вопросами, то велик риск увязнуть еще в прологе, до начала истории как таковой.

Основы бытия

Все взаимодействие игрока с окружающим миром происходит через Лимфу: правой кнопкой мыши Лимфу собираем (или забираем? – поскольку мы путешествуем в мире аллегорий, то разница более чем существенная), а левой отдаем. Лимфа является физическим воплощением Цвета (одного из семи, причем они не соответствуют цветам радуги, за что отдельное спасибо), и каждый из Цветов символизирует эмоцию/черту характера. К тому же, Цвета нельзя исчерпывающе объяснить одним-единственным словом, так что метафизические описания черт и свойств того или иного Цвета скорее напоминают мистические откровения астрологов и алхимиков (притом, что в современных играх принят сухой четкий язык технической документации с ее цифрами и формулами).

Игра раскрывается не сразу, поначалу дезориентация столь сильна, что «Тургор» вызывает отторжение. Необходимо переступить через привычные стереотипы, не только игровые, но и культурные. Например, казалось бы, художнику важно, как выглядит цвет, так что сперва я окружающий мир раскрашивал сплошь любимыми синим и зеленым, наивно (хотел написать: безответственно) полагая эмоциональное значение Цвета побочным эффектом. Принципиальная ошибочность такого подхода стала очевидной при первом же диалоге с Сестрой – от одного Цвета ей стало плохо, а от другого она... умерла. И как поступить теперь? «Вернись, я не думал, что будет вот так?»

Дело в том, что не имеет значения, как Цвет выглядит, важно, что он означает.

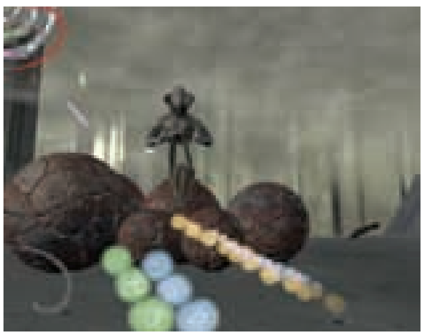
И еще о дезориентации: рецензент нашел окно настроек управления лишь на исходе третьего дня игры.

Наполнение и опустошение

Мы можем собирать Лимфу: с течением времени она появляется в Промежутке в виде потусторонних фосфоресцирующих растений, пульсирующими артериями проступает в деревьях, распускаясь полупрозрачными кронами, в виде живых существ и т.п. Поскольку мир Промежутка полон чудес, то неожиданностей на пути встретится немало. Собранная Лимфа остается мертвым грузом до тех пор, пока мы не пропустим ее в себя. Тело игрока вмещает некоторое количество органов (они именуются «Сердца», хотя такое название скорее сбивает с толку, чем что-то объясняет), которые мы можем заполнить Лимфой. Собственно, жизненная сила игрока















1 За пределами Покоев Сестер Промежуток выполнен в черно-белых тонах, на фоне которых ростки Лимфы предстают чем-то волшебно чужеродным.

2 Зря мы сунулись в этот квартал. Существо напротив готовится напасть, к тому же справа надвигается еще одно. И сзади. И еще чуть поодаль.

3 Поначалу даже летучая мышь – серьезный противник. А Братьям можно даже не сопротивляться.

4 Полупрозрачная фигура протагониста, Сердца, одно из которых находится чуть выше левого колена. Если угодно, перед вами астральное тело.

5 Где-то в этих джунглях укрыты сокровища Лимфы, но всюду шныряют мелкие, зато весьма опасные хищники, а сверху раскачивается нечто живое и наверняка недружелюбное.

6 Сад, полный туманов. Здесь в сухие деревья можно заново вдохнуть Лимфой жизнь и впоследствии собирать плоды. И потом, здесь совершенно безопасно.

и есть та Лимфа, что находится в его теле. И атакующие враги – а Промежуток далеко не безобиден – высасывают из протагониста Лимфу.

Находясь внутри героя, Лимфа того или иного цвета меняет характеристики персонажа. Здесь на мгновение под ногами проступает знакомая почва, привычные нам ролевые элементы: среди них скорость, харизма, вдохновение (насколько правильно назвать это удачей?). Чем больше Лимфы данного Цвета, тем выше соответствующая характеристика. Если вы еще следите за нитью повествования, то понимаете, что эти характеристики героя постоянно изменяются: сегодня в его теле один Цвет, а завтра три других. С течением времени Лимфа прорастает из Сердец по телу, и ростки можно собирать (оставлять их зачастую смысла нет, поскольку с течением времени Лимфа сама испаряется из них). Только с помощью этой пропущенной через себя Лимфы мы способны как-то влиять на окружающий мир: оживлять сады, общаться с Сестрами, сражаться с врагами и пр. Мы можем рисовать любые фигуры на экране, но эффективнее всего изображать те или иные знаки. Например, в общении определенный символ заключает в себе смысл, а Цвет – интонацию сказанного. Что, по-вашему, важнее?

И ничто не проходит бесследно: каждая капля Лимфы Цвета, отданная Промежутку, меняет его характеристики подобно тому, как, находясь в теле протагониста, воздействовала на него. Выплескивая наружу свою ярость (здесь мы заменяем Цвет его смыслом), будьте готовы, что мир ответит тем же. Привнося в него спокойствие, следует предвидеть, что Промежуток станет инертнее, пассивнее: на твердой земле труднее оставить след.

Какие цвета использовать, а какие нет? Смотря чего вы хотите добиться. Начиная в очередной раз игру, я чертил примерную схему своих действий шариковой ручкой в блокноте (на его обложке было напечатано Nemo dare potest quod non habet – никто не может отдать то, чего не имеет).

Лаборатория демиурга

Игра отражает мужской взгляд на мир: просто потому, что протагонист явно мужского пола, он добивается расположения Сестер и конфликтует/конкурирует (в том числе за Лимфу) с Братьями. Сестры могут открыть вам новые участки Промежутка или поделиться важным знанием, или даже подарить Сердце. Братья, как хранители порядка в Промежутке, запрещают вам использовать Цвет, кроме как для поддержания собственной жизни, а потому любые ваши попытки что-то делать автоматически нарушают их табу. Вообще, предполагается, что изначально вы ничего не знаете ни о тех, ни о других, так что всякие рассказы о сюжете и персонажах, их

ОТЛИЧНО

ВЕРДИКТ 8.0

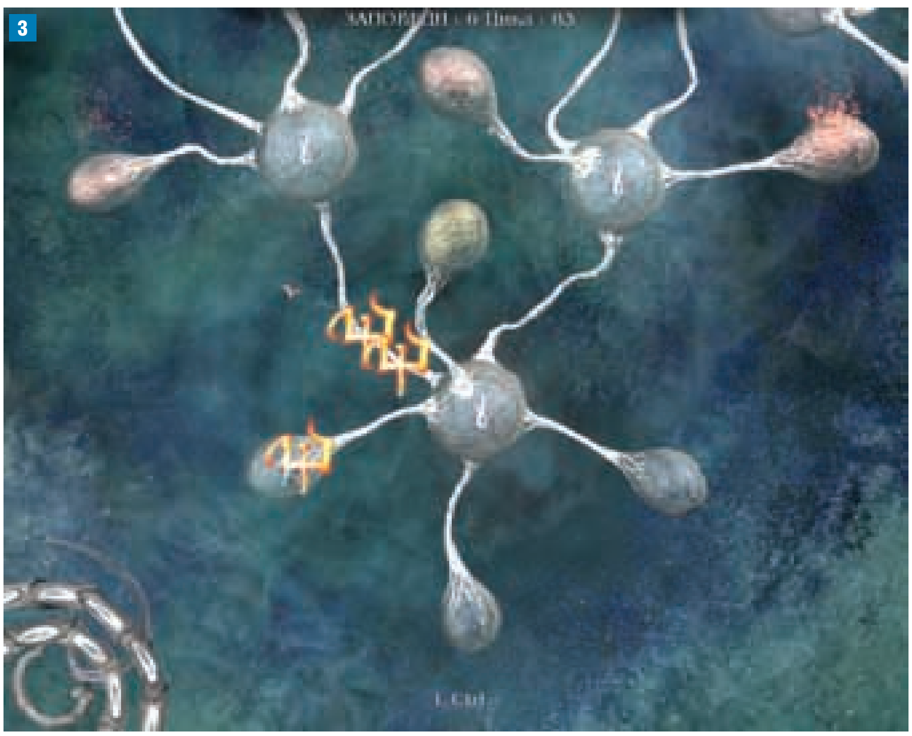
ПЛЮСЫ
Интерактивная притча о духовной жизни, о конфликте благочестия и альтруизма, выбор личной философии в стальных тисках жизненных обстоятельств.

МИНУСЫ
Те, кто не любит арт-хаус, всю игру посчитают одним большим недостатком.

РЕЗЮМЕ
Если вас хоть немного интересует тема искусства в играх, то «Тургор» просто нельзя пропустить.











Ничто не проходит бесследно: каждая капля Лимфы Цвета, отданная в мир Промежутка, меняет его.

1 Несмотря на изобилие обнаженной натуры, игра исключительно целомудренна. Потому что речь идет лишь о духе, а плоти в «Тургор» нет как таковой.

2 Братья, внешне напоминающие боссов из Quake, закономерно вызывают куда меньше симпатии, чем Сестры. Внешность бывает обманчива.

3 Карта Промежутка, для перемещения по ней требуется либо много Лимфы, либо очень много времени, которое суть та же Лимфа.

4 Изображение символа Лимфой: так мы участвуем в диалоге с Сестрой.

характере и идеологии, являются спойлерами. Потому мы ограничимся минимальной информацией, заметив, что сюрпризов в игре более чем хватает, и делать нелегкий выбор вам придется постоянно. К тому же «Тургор» располагает к повторным прохождениям – экспериментам по выживанию протагонистов с разными характерами, предпочтениями и стремлениями.

И еще одно: редко о какой игре так интересно думать, как о «Тургор».

Поперек линованной бумаги

«Тургор» демонстративно не обращает внимания не только на современные стереотипы игростроения. Сегодня авторы предпочитают заискивать перед публикой, максимально упрощая игровой процесс, делая его до прозрачности очевидным, а «Тургор», во-первых, довольно сурова к человеку перед монитором, от которого требуется немало усилий просто для того, чтобы выжить, не говоря уж о том, чтобы куда-то продвинуться, а во-вторых, игровая механика весьма неочевидна, поскольку представляет собой паутину взаимовлияний, где не так просто отличить закономерность от случайности – и понять, что из увиденного происходит по вашей вине?

Мало того, «Тургор» в целом идет наперекор общепринятым тенденциям современной культуры. В наше время иронию принято считать скорее достоинством, а пафос недостатком, прямую постановку извечных вопросов (кто я? зачем я живу?) встречать улыбками, избавляющими от необходимости их решать. А «Тургор» убийственно серьезно, не стесняясь, говорит о философских проблемах.

Наконец, общий художественный стиль также не соответствует веяниям времени. Наша планета наглухо заасфальтирована постмодернизмом, новые произведения произрастают из старых, являя собой коллаж, где один слой цитат кладется поверх другого, и длина размотанного клубка узнаваний неплохо исполняет роль мерила художественной ценности. А «Тургор» с ходу кидается в пучину символизма, встретить который за пределами музея столь же удивительно, как тигра на городских улицах.

Будучи сплошной аллегорией, игра неизбежно до предела схематична. Промежуток, являясь скорее проекцией, нежели миром, почти начисто лишен деталей, разнообразия в мелочах, присущего хаосу жизни. Сестры – типажи, а не персонажи. Диалоги лаконичны настолько, что выглядят скорее краткими пересказами бесед, нежели самими беседами. Авторы решительно порвали с реализмом, но готова ли публика последовать их примеру?

Из-за всего этого любая оценка, выданная игре, представляет собой вопиющую условность. С одинаковым успехом можно поставить ноль баллов, десять, или же выбрать любое случайное число между ними. «Тургор» сознательно не укладывается в привычные рамки, из-за чего к ней не применима привычная шкала. А то, ради чего игра создана, измерению толком не поддается: ценность интерактивной притчи определяется тем следом, который она оставляет в душе, а душа у каждого своя. Потемки. СИ


discover
OPEL
КЛИКНИ НА ГАЗ!
on-line гонки на www.maxi-racing.ru
ALPINE
CORSA OPC
СТАРТ
УЖЕ БЛИЗКО
СЛЕДИ ЗА ИГРОЙ НА САЙТЕ
WWW.MAXI-RACING.RU
ALPINE®
представляет on-line игру
WWW.MAXI-RACING.RU
MAXI RACING



1



2

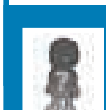


3

СЕКРЕТ!
Во время второго (и последнего) визита в банк не забудьте забрать из верхнего ящика записку и зажигалку. В противном случае вам придется заново переигрывать эпизод.



ИНФОРМАЦИЯ
- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** adventure.third-person
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Акелла»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Litera
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** CPU 1.3 ГГц, 256 RAM, 32 VRAM
- **ОНЛАЙН:** ru.akella.com/Game.aspx?id=1820



Автор:
Алексей «Gmord» Меркухин
gmord@rambler.ru

ЗЛОЙ, ПЛОХОЙ И ТРЕЗВЫЙ

ХОРОШО

ДИКИЙ ЗАПАД, ХМЕЛЬНОЙ КОВБОЙ, СТАРАЯ КЛЯЧА, ПОТЕШНЫЙ ПАДРЕ И ЗОЛОТАЯ ЛИХОРАДКА.

Запад, Дикий Запад! Охота на бизонов, стычки с индейцами, дуэли бандитов и ковбоев. Романтика! Однако стрелок Джек променял все это на спокойную жизнь фермера. Поселившись вдали от городов, бывший вояка остался наедине с самим собой. Утром он возится с огородными грядками, а вечером опустошает очередную бутылку текилы. Будни сменяются выходными, новый день похож на предыдущий. Но размеренная жизнь стрелка дала трещину, когда он встретил раненого индейца. В тот же день одичавшего пьяницу навестили бандиты. Утреннее похмелье дало о себе знать: мало того что Джек попросту забыл об индейце, так еще и нахамил нежданным гостям. Бандиты на дерзость ответили мгновенно, превратив его ферму в дымящееся пепелище. Во избежание неприятных бесед с банкирами о неплатежеспособности бездомный бедолага отправляется в город Весттаун. На днях там пройдет турнир стрелков, а победителю обещаны горы золотые. Да только не знал герой, что стремление погасить долги обернется погоней за украденными бандитом Блэк Биллом сокровищами...

Веревка и кольт

«Злой, плохой и трезвый» – пародийный квест в жанре вестерн. Странно, но отечественные разработчики совершенно забыли о существовании ковбоев, да и западные лишь изредка вспоминают о романтике прерий. В последний раз посмеялись над вестернами авторы Fenimore Fillmore: The Westerner, увидевшей свет в 2004 году, а премьера продолжения Fenimore Fillmore's Revenge ожидается лишь в туманном будущем. Так что Litera поступила правильно, дебютировав в популярном, но не набившем оскомину жанре. Джек вполне способен заочно помериться силами с вечным неудачником Фенимором Филлмором. Время покажет, кто популярнее и у кого кольт длиннее, а пока тень лузера Фенимора частенько мелькает в кадре. Например, среди временных напарников есть представительница слабого пола. По сложившейся традиции, она должна стать любовью всей жизни для Джека. Однако девушка не робкого десятка, и приставания ухажера строго пресекает. Пример, правда, не совсем удачный. «Ковбойша», пожалуй, единственный (за исключением совсем уж второстепенных) персонаж, почти не участвующий в истории и вечно стоящий в сторонке. Она как мебель: бедную девушку перетаскивают из одного места в другое, лишь бы она хоть на пару минут составила компанию герою.

Конечно, игры играми, но куда большее влияние на авторов оказал кинематограф. В игре великое множество отсылок к классике, вроде «Однажды на Диком Западе» и «Засада на перевале Симаррон». И ничуть не





Давая название игре, разработчики вспомнили о легендарной картине Серджио Леоне «Хороший, плохой, злой». Знаменитый режиссер создал целое направление, так называемые спагетти-вестерны – эпические притчи о Диком Западе, снятые в Италии: «За пригоршню долларов», «На несколько долларов больше», «Непрощенный», «Однажды на Диком Западе»… Герои этих фильмов не хороши и не плохи, они фантастически метко стреляют, и живут в особом, почти сказочном мире, руководствуясь собственными представлениями о добре и зле. Так Блондин (Хороший, его играет неподражаемый Клинт Иствуд) из фильма «Хороший, плохой, злой» некоторое время зарабатывает на жизнь, доставляя шерифам маленьких городков своего партнера, давно разыскиваемого бандита Тако (он же Крыса, он же Злой). Но в тот момент, когда преступника вешают, отстреливает веревку. Возрастающую от побега к побегу награду «компаньоны» делят пополам. А вокруг бушует гражданская война и в этой неразберихе пропадает казна армии южан. Бывшие партнеры вновь вынуждены действовать сообща, ведь один из них знает место на кладбище, где спрятано золото, а другой – имя солдата, в могиле которого и укрыт клад. Однако дело осложняется появлением Плохого по прозвищу Ангельские Глазки. Кто останется в живых и получит 200 тысяч, решает последняя тройная дуэль.
Впрочем, история игры не повторяет шедевр Леоне. Правда, Джек тоже ищет золото, но действует он в одиночку, а противостоит ему банда стрелков во главе с Блэк Биллом. Кроме того, главгерой внешне напоминает Хорошего в исполнении Иствуда.



1 Враги сожгли родную хату (простите, родное ранчо), теперь Джек будет мстить.

2 Освободиться от веревок нам предлагают довольно необычным способом. Сразу и не сообразишь.

3 В мини-играх управление показывает себя с худшей стороны.

4 Местной аптекой заведует одинокая девушка.

5 Тут только что была перестрелка. К счастью, в мир иной отошел не Джек, а толстый и неуклюжий ковбой.

6 Многие персонажи отличаются скверным характером и практически полным отсутствием хороших манер.

7 Реверанс в сторону многих вестернов – сейф в виде головы кабана.

8 Если верить вестернам, напоить бывалого бандита до беспамятства можно с помощью снотворного.





меньше пародий, осмеивающих (порой жестоко) клише жанра. Так, игра начинается с того, что израненный индеец прибывает к ферме главгероя… на хромой полудохлой кляче. Уморительные ситуации чередуются с аллюзиями, причем некоторые из них настолько завуалированы, что распознать их сможет лишь старый фанат вестернов.

Быстрый и мертвый

Весттаун – милый провинциальный городишко, вечно стоящий на ушах. Здесь все несерьезно и всегда весело. Нерасторопный шериф влипает в забавные истории, смирный падре борется с бандами словом Божьим, хозяин гостиницы каждую неделю пытается покончить с собой, а Блэк Билл давно расстался с хорошими манерами, ему чуждо сострадание. Нормальные люди тут просто не живут.
Но именно персонажи, такие неповторимые и забавные, потихоньку ускоряют ход повествования, при всяком удобном случае давая повод посмеяться. Вот после стольких безуспешных попыток владелец гостиницы наконец-то застрелился прямо на наших глазах, вот мы нашли падре привязанным к дереву, вот пьяный старый стрелок собрался грабить банк, хотя едва держится на ногах.
В водовороте событий кажется, что прохождение основного сценария отнимает не меньше двух часов. На самом же деле – примерно в два раза больше, но и этого слишком мало для полного счастья.
Руководствуясь логикой, выжить в Весттауне можно без особых проблем. В «Злом» на удивление простые и при этом интересные задания, некоторые из них проходятся при комбинировании предметов в инвентаре.
Часть испытаний, тяжким бременем ложащихся на плечи Джека, представляют собой мини-игры. В начале путешествий нам предлагают немного помахать кулаками, чуть позже – прокатиться на свирепом быке, стараясь не выпасть из седла. Интерактивный тир представлен аж в двух вариантах. Первое стрельбище – это статичные декорации, на фоне которых нужно вовремя палить по бандитам. Второе развлечение – долгожданная перестрелка с участниками турнира – диктует иные правила. Здесь ценятся меткость и скорость, ведь всего за пару секунд нужно выхватить кольт из кобуры и отправить противника к праотцам. Не успеете – и Джек пойдет на корм стервятникам.

За пригоршню долларов

«Злой» стал первым крупным проектом Litera, но уже сейчас видно, что студия подает большие надежды. Осталось направить силы и талант молодой команды в правильное русло, хотя желательно, чтобы русло это оказалось подальше от того ,что называется страшными словами «русский квест». И тогда будет нам всем счастье. СИ

ВЕРДИКТ 7.0

ПЛЮСЫ
Антураж Дикого Запада, интересные задания, удобный инвентарь.

МИНУСЫ
Малая продолжительность, неудобное управление почти во всех мини-играх, слабая анимация.

РЕЗЮМЕ
Квест, умело пародирующий американские вестерны. Для первого блина Litera – просто прекрасно.




1


2

VIVA PINATA: PARTY ANIMALS

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** Xbox 360
- **ЖАНР:** special.party-game/mini-games
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Microsoft
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** «Алион»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Krome Studios
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4
- **ОНЛАЙН:** www.vivapinata.com

Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

НЕ ВСЕ ТО ПИНЬЯТА, ЧТО БЛЕСТИТ...

Удачно придуманный персонаж – что стодолларовая купюра, ему почти всегда найдется применение. А если таких персонажей целая толпа? В таком случае, перед разработчиками открывается немалый простор для творчества, ведь специально подготовленный десант из любимцев публики с одинаковым успехом можно направить и на покорение ролевых высот, и на спарринг-чемпионаты в каком-нибудь трехмерном файтинге, вроде Super Smash Bros. Впрочем, авторы Viva Pinata: Party Animals решили начинать с малого, а потому знакомые нам по оригинальной Viva Pinata разноцветные зверюги, как явственно следует из названия, дебютировали в жанре party-игр. Таким образом, компания Microsoft при поддержке не слишком известной студии Krome попыталась обеспечить Xbox 360 этаким аналогом неувядающей Mario Party. Но вот можно ли считать попытку успешной?

По одежке встречают...

Первое, чем обращает на себя внимание Party Animals, – замечательная, невероятно красочная графика, смотреть на которую одно удовольствие. Стиль, заданный еще полтора года назад британской Rare, выдержан безупречно: герои действительно больше всего напоминают собранные из кусочков разноцветной бумаги игрушки, причем каждый персонаж не только прорисован до мелочей, но вдобавок превосходно анимирован. Больше всего происходящее на экране смахивает на мультфильм, и сходство это старательно подчеркивается разнообразными мелочами, то тут, то там мелькающими в кадре. Создатели Party Animals недаром брали за основу анимационный сериал Viva Pinata (оттуда, в частности, перекочевала четверка главных героев, удвоенная за счет специальных «женских версий»); сходство поразительное – и если бы не однообразие декораций, да еще пара-тройка незначительных технических просчетов, отличить предмет данного обзора от телесобрата было бы невозможно. Увы, с предложенными в Party Animals мини-играми ситуация не столь радужная. Несмотря на достаточное число образцов для подражания, коллектив Krome так и не смог соорудить по-настоящему увлекательный аттракцион для компанейского времяпрепровождения, хотя кое-какие интересные задумки у разработчиков, несомненно, были.

Погоня за счастьем

Ядром для Party Animals, как ни странно, служат вовсе не упомянутые мини-игры, а гоночные забеги (транспортными средствами персонажи не пользуются, передвигаются исключительно на своих четырех), с этими самыми мини-играми чередующиеся. Перед тем как начать соревнования, вы вправе задать продолжительность будущих испытаний, и наш вам совет – выбирайте наименее затратные по времени варианты.



Мнение

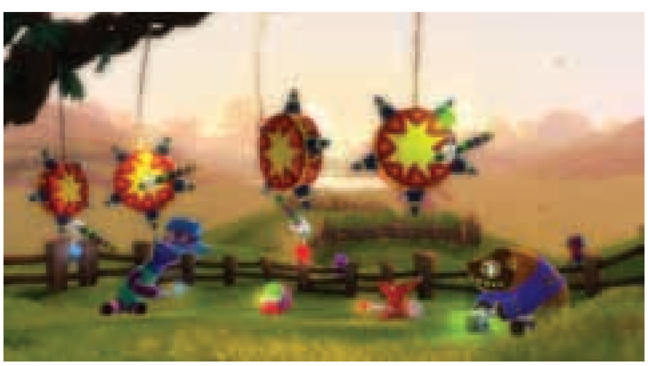
Артёма Шорохова (cg@gameland.ru)

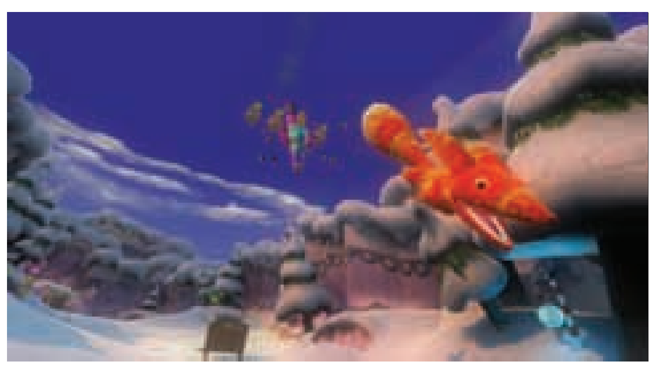
«Веселые зверюшки» – игра хорошая. Правда. Бед у нее всего две, ладно, две с половиной. Раз: отсутствие какого-либо игрового фона вокруг непосредственно мини-игр. Party Animals нельзя «пройти», каждый раз она лишь строит турнирную сетку из одних и тех же мини-забав, и это, собственно, все. Два: эти самые мини-игры отчего-то способны повторяться внутри одного турнира по два и более раз. Особенно это заметно в начале, когда большая часть соревнований еще не открыта. И, наконец, два с половиной: «Веселые зверюшки», очевидно, сделаны для малышей. Это вовсе не плохо, это вовсе даже здорово (по-настоящему хороших детских игр ой как мало!), но вот для нас с вами это, скорее, недостаток: подурачиться в Live вечер-другой, да и только. Но если вы ищете, во что бы такое играть после работы с сынишкой или дочуркой, – покупайте смело. Отменная русская озвучка, бойкие мультяшные герои, завораживающая картинка и не самый плохой набор мини-развлечений – для вас.

А в это время...

Поклонники оригинальной Viva Pinata (а к их числу принадлежит и автор этих строк) наверняка обратили внимание на тот прискорбный факт, что авторы этой замечательной игры, английская студия Rare, в создании Party Animals никакого участия не принимала. Чем же, спрашивается, были так заняты англичане, что бросили драгоценных пиньят на произвол судьбы? Для начала, они трудятся над третьей частью известного платформера Banjo-Kazooie, премьера которой должна состояться уже в конце этого года. А во-вторых, Rare делает новую Viva Pinata эксклюзивно для Nintendo DS. Причем речь идет о полноценном «портативном» двойнике 360-версии – нам снова предстоит копаться в собственном садике, заманивать туда зверей и устраивать им райскую жизнь. Технологически игра, конечно, будет попроще. Зато ее авторы намерены на полную катушку воспользоваться такими особенностями платформы, как тактильный экран и стилус – именно под них планируется радикально переделать управление, дабы пользователям было максимально удобно.







1 Ради сладостей пиньяты готовы пойти на все – даже на риск сломать шею.

2 Кто быстрее – бумажная лошадь или бумажная лисица? Party Animals наверняка знает ответ на этот вопрос.

3 Время от времени соревнования пиньят привлекают зрителей. Которые, к сожалению, не принимают ровным счетом никакого участия в процессе.

4 Летающий медведь? В Party Animals возможно и такое! Настоящая мечта Винни-Пуха.

Ведь чем длиннее условная «цепочка» из гонок и различных тестов на меткость, скорость да сообразительность, тем быстрее Party Animals из необременительного развлечения превратится в безвкусную жвачку, едва ли стоящую запрошенных денег. Механика соревнований проста и повторяется раз от раза. Выбираем персонажа, задаем спортивную программу и пробуем силы в первой гонке. Независимо от результатов оной переходим к участию в группе мини-игр (в настройках матча размер этой группы можно сократить или увеличить), после чего снова проверяем, кто из пиньят бегает быстрее и поворачивает шустрее. По истечении нескольких таких раундов невидимые арбитры подбивают общий итог, победители получают награду, а побежденные – порцию едких комментариев и зубоскальства. К слову, о наградах. Пиньяты – существа чрезвычайно корыстные, и медалям, коим практического применения не найти, предпочитают сладости. Именно сладости и составляют призовой фонд каждой мини-игры: чем больше их удастся заработать, тем выше окажется конечный результат. Стоит заметить, что за участие в гонках сладости не раздают, но это вовсе не повод бегать в полсилы – как раз наоборот. Наградой за гонки становится некий «множитель», и его значение напрямую влияет на количество конфет, полученных в следующей за гонкой мини-игре. Смогли прийти к финишу быстрее всех? Отлично – значит, появился определенный запас прочности, своеобразная страховка на тот случай, если удача вдруг от вас отвернется. Идея, что и говорить, любопытная – жаль, к созданию собственно мини-игр в Krome подошли менее творчески. И беда не только в том, что многие виды соревнований вдруг становятся скучны – изрядная их часть, к тому же, повторяется. Конечно, бегать вчетвером по тесной арене, пытаясь собрать что-нибудь раньше соперников или поразить заданную цель, может показаться довольно веселым занятием на первых порах. И даже на вторых. А если терпения вам не занимать, то и на третьих. Но ведь этим дело не ограничится, и Party Animals раз за разом подсовывает вам одно и то же, но под разным соусом – очевидно, рассчитывая на благодушие и нетребовательность аудитории.

Конфета с горчицей

Признаться, оценить Party Animals должным образом трудновато. С одной стороны, налицо достаточно халтурный подход ко всему, что не касается графики (во многом созданной силами предыдущей команды). С другой, на фоне большинства собратьев по жанру детище Krome не кажется такой уже дешевкой. Опять-таки, где-то в глубине души теплится надежда, что перед нами всего-навсего первая попытка покорить усилиями пиньят новые горизонты. Быть может, следующие будут не в пример удачнее. СИ

ВЕРДИКТ 6.5

ПЛЮСЫ Хорошая графика, симпатичные персонажи, занятная система подсчета призовых баллов-конфет.

МИНУСЫ Мини-игры однообразны и частенько различаются между собой лишь незначительными деталями; большая их часть чересчур примитивна.

РЕЗЮМЕ Простенький сборник незамысловатых мини-игр в яркой красочной упаковке.



1 Питер «человек-спичка» Крауч в действии! Никто не может сравниться с ним в игре на «втором этаже».

2 Наш второй любимец, Уэйн «Посторонись, зашибу!» Руни. Даже в FIFA Street не каждый вратарь может совладать с его ударом.

3 Это не Питер Паркер пришел повыпендриваться с мячиком, это самый обычный трюк, автоматически выполняющийся нашим подопечным у стены.

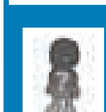
4 Графический движок, доставшийся игре от NBA Street Homecourt, демонстрирует очень яркую и сочную картинку, без каких-либо намеков на притормаживания.


1


2

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** Xbox 360, PlayStation 3
- **ЖАНР:** sports.traditional.football.arcade
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** EA Canada
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 8
- **ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:** Xbox 360, Playstation 3
- **ОНЛАЙН:** www.fifastreet3.com



Автор:
The Stig
stig@gameland.ru

FIFA STREET 3

ХОРОШО

ГОНЯТЬ МЯЧ ЛЮБЯТ ВСЕ, А ВОТ ВИРТУАЛЬНЫЙ ФУТБОЛ – УВЫ, НЕТ. ПОМОЧЬ ДЕЛУ ПРИЗВАН СЕРИАЛ FIFA STREET.

В отличие от «большой и взрослой» классической FIFA, линейка Street может привлечь любого, даже самого далекого от футбола, игрока. Здесь необязательно знать, что такое офсайд и почему нельзя делать подкат сзади. Здесь важны не слаженные командные действия и выработанная стратегия, а индивидуальное мастерство футболистов и ловкость управляющего ими игрока.

Третья часть ушла еще дальше от реальности, и теперь мы наблюдаем не просто уличный футбол «пять на пять» с маленькими гандбольными воротцами, а настоящее состязание супергероев. Этому способствует и новый графический стиль игры: все футболисты теперь похожи не только на себя самих в реальной жизни, но и на ярких персонажей цветастых комиксов. Уэйн Руни даст фору любому Супермену, а Питер Крауч запросто мог бы стать очередным злодеем с комплексом поработителя мира. Не отстают и арены: взамен бесконечных обшарпанных дворов с ржавыми заборами суперфутболисты получили крышу фешенебельного небоскреба в Токио, парковку рядом с пляжем… даже нефтяная вышка – и та стала полем боя мяча с двумя десятками ног.

Управление все такое же интуитивное, хотя и претерпело некоторые изменения. Всевозможные трюки так и остались на правом аналоге, но пропала кнопка-модификатор, которая изменяла вид совершаемого действия. Изменилась и система джагглов: теперь, стоя на месте и и удерживая соответствующую клавишу, можно заставить персонажа всячески жонглировать мячом, зарабатывая огромное количество очков, – это не только выглядит так здорово, что залюбуешься, но и приукрашивает сам геймплей. Ну и главное, у нас теперь есть отдельная кнопка для перехода в режим Gamebreaker! Больше не нужно бежать в светящийся посреди поля круг, чтобы активировать заветный режим, теперь мы вольны включить его там, где хочется.

Для не знакомых с сериалом FIFA Street (или ее ближайшей родственницей NBA Street), поясним вкратце смысл всей затеи. Итак, на поле две команды по пять человек; задача, конечно же, победить соперника, и сделать это можно несколькими способами. Самый банальный – прорываться к воротам противника и стараться забить мяч простым нажатием кнопки удара. Подобная тактика здесь практически не работает: ворота очень маленькие, а вратари, очевидно, заправские ниндзя и любые мячи отбивают с легкой зевотой. Второй способ – это делать как можно больше трюков, набирая побольше заполняющих линейку Gamebreaker очков, а затем активировать этот режим, в котором любой удар обязательно достигает своей цели, пока не истекло отведенное время. И это – ключ к победе.

На Gamebreaker давайте остановимся и рассмотрим его немно-

3



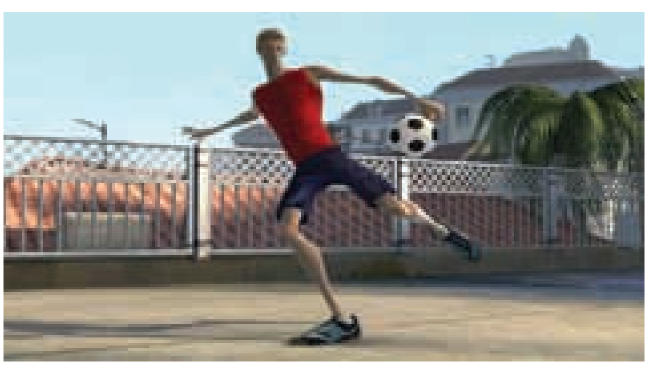
Веяния времени

Как и положено любой современной игре, FIFA Street 3 обзавелась онлайн-мультиплеером (в два геймпада у одного телевизора, впрочем, тоже можно и нужно). И вот тут-то несколько скучная и даже однообразная в одиночном режиме игра совершенно преображается. Предлагая на выбор все те же 18 команд и все те же режимы, она дает возможность заменить бездушных компьютерных игроков живыми людьми, позволяет собрать семерых друзей и устроить настоящий футбольный матч, где каждый управляет не целой командой, а лишь конкретно своим игроком. Причем, так как на поле играют теперь восемь разных людей, тактика ведения матча меняется целиком и полностью, ведь отдав пас, вы сразу остаетесь без мяча – как и в жизни. И как в жизни, не бросаете игрока за ненадобностью, а стараетесь быть полезным, открываетесь на пас, разыгрываете заранее оговоренные комбинации… Но особенно радует, что сетевой код разработчики отладили на совесть: количество лагов сведено к минимуму, что позволяет просто наслаждаться великолепной игрой, а не ругаться на постоянные глюки, телепортирующихся футболистов и незасчитанные нажатия клавиш. Браво!

4









го подробнее, ведь со времен FIFA Street 2 он заметно изменился. Как уже говорилось, активируется Gamebreaker теперь в любой точке поля простым нажатием специальной кнопки. И ведь теперь не достаточно просто делать много трюков, чтобы заполнилась полоска-индикатор, – нынче каждая комбо-связка обязательно должна оканчиваться ударом по воротам, который «закрепляет» все набранные очки, а сама шкала, заполнившись до какого-то уровня за это время, уже не опустошится до нуля. Если же вам помешали «закрыть комбо» или, чрезмерно увлекшись трюками, вы вдруг потеряли мяч, показатель шкалы резко начинает снижаться, вынуждая скорей спасать положение. Это делает стиль игры более динамичным, атакующим: теперь уже не постоишь на своей половине поля, безмятежно жонглируя мячом, – велик риск, что подбежит соперник и в один миг сведет на нет все ваши усилия. Из прочих новинок выделим то, что все персонажи теперь делятся на четыре класса: Trickster, Finisher, Enforcer и Playmaker. У первых самый высокий шанс на выполнение удачного трюка, у вторых – на успешный отбор мяча, у третьих – на результативный удар по воротам и у последних – самые лучшие и точные пасы. С переходом в Gamebreaker эти свойства возводятся в абсолют, так что от того, каков набор игроков в вашей команде, напрямую зависит количество забитых мячей. Например, активировав этот режим рядом с чужими воротами, Finisher стопроцентно забьет гол. А «временно улучшенный» Enforcer очень быстро отберет мяч у команды противников и вы получите хороший шанс тут же забить еще один гол – пока не истекло время.

И все бы у FIFA Street 3 было хорошо, если бы разработчики в гонке за стилем, балансом и созданием более дружелюбного управления не забыли о самом главном – о структуре игры. Ведь если в прошлой части основным режимом был Rule the Street (настоящий карьерный режим – с возможностью создания собственного футболиста, с заставками, всевозможными анимационными сценками и прочими украшательствами, которые всем так нравились), то здесь нет ни его, ни какой-либо достойной замены – один только Street Challenge Mode, где нам вместо подобия хоть какого-то чемпионата всего-то и предлагают, что выполнять одно за другим весьма однообразные задания. Никаких заставок, никаких поощрений за победу, никакой самодеятельности. Даже режим, где побеждает команда, набравшая больше всего очков за трюки, – и тот пропал. В итоге перед нами хорошая добротная игра для всех любителей погонять вечером мяч, но напрочь лишенная мотивации к «одиночному прохождению». Зато FIFA Street 3 – яркая и стильная, с хорошим саундтреком и отличным сетевым мультиплеером. За ним-то, за онлайном, пожалуй, и есть будущее сериала. СИ

ВЕРДИКТ 7.0

ПЛЮСЫ
Приятная графика, простой и увлекательный игровой процесс, хороший онлайн, отличный саундтрек.

МИНУСЫ
Однообразный синглплеер, малое разнообразие игровых режимов, малое количество арен и отсутствие возможности создавать своего персонажа.

РЕЗЮМЕ
Разработчики так увлеклись сменой стилистики и отладкой сетевого кода, что забыли как следует разнообразить саму игру.


ВЕРНИСЬ НА УЛИЦЫ ГОРОДА ГРЕХА
В АБСОЛЮТНО НОВОМ ВЗРЫВНОМ БОЕВИКЕ
И ПОКОНЧИ С ТЕРРОРИЗМОМ РАЗ И НАВСЕГДА
СТАВКА БОЛЬШЕ ЧЕМ ЖИЗНЬ
РЕКЛАМА


Tom Clancy's
RAINBOW SIX
VEGAS 2
PC
DVD
gfi
RAINBOWSIXGAME.COM
UBISOFT





1



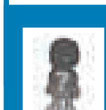
2



3

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** action.freeplay
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Акелла»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Ubisoft Montreal
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** CPU Core 2 Duo, 2048 RAM, 512 VRAM
- **ОНЛАЙН:** assassinscreed.uk.ubi.com/experience



Автор:
Степан Чечулин
stepan@gameland.ru

ASSASSIN'S CREED DIRECTOR'S CUT EDITION

ОТЛИЧНО

ОДНА ИЗ ЛУЧШИХ КОНСОЛЬНЫХ ИГР ПРОШЛОГО ГОДА НАКОНЕЦ-ТО ДОБРАЛАСЬ ДО PC.

Компьютерные и видеоигры из развлечений для подростков давно уже превратились в самостоятельное направление современного искусства, становящееся все более сложным и многогранным. Подлинные художники и создатели виртуальных миров уже не боятся затрагивать «взрослые вопросы» и беседовать с игроком на «скользкие» темы. Подобный подход, впрочем, предъявляет и геймеру определенные требования. Чтобы понять смысл действительно выдающихся игр, для погружения в атмосферу, которую создавали разработчики, мало бездумно давить на кнопки – нелишне иметь за плечами приличный культурный багаж и хоть немного думать. Такие произведения, как BioShock, Mass Effect, Lost Odyssey, не только вызывают сильнейшие эмоции, но и задают непростые вопросы, заставляют размышлять.

Вышедшая в прошлом году на консолях Assassin's Creed (см. рецензию в #24 за 2007 год) – это явление мало с чем сравнимое. Можно обстоятельно ругать игру за нудные миссии, скудные возможности и спорный искусственный интеллект, но Assassin's Creed захватывает восхитительно проработанным миром и умным сюжетом. В Ubisoft Montreal не побоялись ступить на зыбкую (посмотрите последние сводки мировых новостей) почву и столкнуть в одной истории сразу две знаменитые организации – орден тамплиеров и мусульманскую секту асассинов. Основное действие разворачивается на Святой Земле во времена крестовых походов, так что обстановка соответствующая. Согласитесь, когда европейские политики пугают граждан засильем выходцев с Востока, а Америка объявляет крестовый поход против мусульманских террористов, подобный шаг со стороны Ubisoft выглядит довольно смелым.

При этом сценаристы сочинили не очередную голливудскую побасенку, а написали взрослую, умную историю, где нет положительных супергероев, равно как и законченных злодеев. Здесь главный герой безжалостно убивает беспомощного старика, тут принято говорить на серьезные темы, а люди, которых настигает рука «правосудия», – это не киношные маньяки, мечтающие править миром, а личности, движимые, кажется, вполне понятными мотивами, так что попробуй разберись, кто там плохой.

Делай, как я

Assassin's Creed это, конечно, еще и очень знаковый проект для Ubisoft, где были опробованы новые технологии, серьезно меняющие наше мироощущение в игре. Скажем, на любое препятствие Альтаир реагирует точно так же, как это могло быть в реальной жизни: он сталкивается с прохожими, способен оступиться на лестнице или вообще банально споткнуться и некрасиво упасть в придорожную пыль. Кроме того, главгерой умеет показывать захватывающие трюки, и делает это с поразительной легкостью:

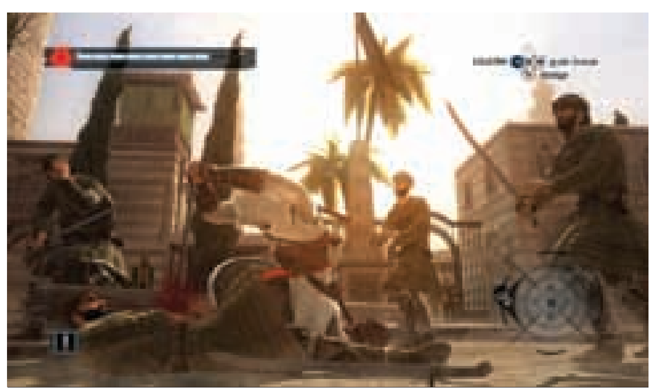
4


5


Сюжет в Assassin's Creed занимает едва ли не центральное место, и от его понимания в значительной степени зависят переживания, которые вызовет у вас игра. В хитросплетениях диалогов раскрываются характеры не только главных героев, но и второстепенных персонажей. Разумеется, для тех, кто с английским не дружит, оценить драматизм этой истории сложно – в игре даже нет субтитров, так что надо еще и «переваривать» все на слух. Поэтому вдвойне отрадно, что компания «Акелла» не просто перевела игру на русский язык, а сделала это максимально качественно. Особенно радуют актеры, озвучившие центральных героев – в отечественной версии их голоса очень похожи на оригинальные, да и интонации переданы верно. Второстепенные персонажи получились чуть хуже. Расстраивает, что у всех героев пропали замечательные арабские, французские и английские акценты, которые так удачно подчеркивали особенности действующих лиц.

6


7

1 Когда Альтаир начинает орудовать клинком, мирные граждане благоразумно прячутся в подворотнях.

2 В PC-версии крови еще больше. Теперь она буквально хлещет из поверженных врагов.

3 Миссий хоть и стало больше, но все равно наскучивают они быстро.

4 Умение вовремя парировать удары не раз спасет жизнь.

5 Такие вот трюки Альтаир проделывает регулярно вместо утренней зарядки.

6 «Прыжок веры» по-прежнему один из самых эффектных моментов во всей игре.

7 Улицы древних городов буквально кишат людьми, так что носиться здесь строго не рекомендуется.

Релиз Assassin's Creed Director's Cut Edition — настоящий праздник весны. Пропускать не имеете права.

вы просто мчитесь вперед, а Альтаир уже как бы и сам на глазах у изумленной публики перекатывается, хватается за балки, балансирует на перекладинах, ползает, цепляясь за выступы, по отвесным стенам и демонстрирует прочие чудеса акробатики. Учитывая гениальную анимацию (это вообще конек игр Ubisoft), все движения выглядят так естественно, как ни в какой другой игре.
Когда же начинается бой, челюсть человека неподготовленного сразу находит пристанище под столом, ибо столь роскошного, стильного и, если хотите, интеллигентного фехтования до Assassin's Creed никто просто не делал. Это не яростный напор Данте из Devil May Cry и не варварский мордобой Кратоса из God of War. Под вашим чутким руководством Альтаир крутит финты клинком, лягает супостатов в живот, ловко парирует удары, картинно уходит от выпадов и эффектно контратакует. Наш герой, конечно, позер каких поискать, но получается-то чертовски красиво.

Мультиплатформа

На PC гениальная игра перебралась, практически не изменившись, разве что стала чуть краше и немного разнообразнее. Миссий, например, теперь больше. Уже в начале приключений вам придется активно выполнять задания «информаторов» (они сводятся к тому, что нужно кого-нибудь тихо убить или за строго ограниченное время собрать флаги). Кроме того, появились новые виды поручений, такие как уничтожение лучников-часовых и забеги в стиле «я курьер». Но подобные развлечения погоды не делают, так что задания все равно быстро наскучивают. По-прежнему намного веселее ввязываться в потасовки.

А вот с управлением неладно. Если вы действительно хотите получить удовольствие от игры, то вся редакция «Страны Игр» хором рекомендует купить USB-геймпад для Xbox 360, подключить его к PC и с комфортом наслаждаться приключениями. Управлять с помощью мышки и клавиатуры, поверьте, очень сложно.
В целом же перед нами, как и полагается, отличный порт гениальной игры. Все очень красиво, по-прежнему захватывающе и чертовски интересно. Для тех, кто играет только на PC и пока не надумал купить консоль, релиз Assassin's Creed Director's Cut Edition – это самый настоящий праздник весны. Пропускать не имеете права. СИ

ВЕРДИКТ 8.0

ПЛЮСЫ
Лучшее в мире фехтование, отличная анимация, паркур как средство передвижения, превосходная графика.

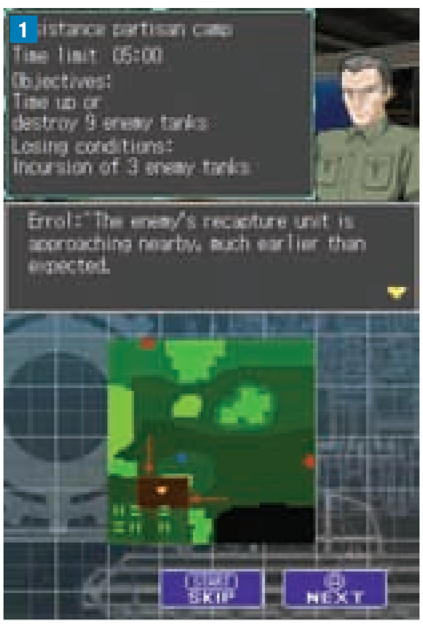
МИНУСЫ
Занудный геймплей, неудобное управление с клавиатуры, противники драться не умеют.

РЕЗЮМЕ
Assassin's Creed – это лучший подарок весны для всех обладателей PC и, по совместительству, выдающееся произведение искусства, познакомиться с которым обязан каждый геймер.







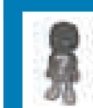






ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: Nintendo DS
ЖАНР: shooter.third-person.modern
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: O-3 Entertainment
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «ND Видеоигры»
РАЗРАБОТЧИК: MileStone
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: go 4
ОНЛАЙН: www.tankbeat.o3ent.com



Автор:
V.P.
vp@gameland.ru

1 На прохождение каждой миссии дается ограниченное количество времени. Зачем — загадка.

2 Вы думаете, что справа от танка находится большой мусорный бачок? Как бы не так — это взрыв.

3 Играя с живыми соперниками, не стоит долго ездить по открытой местности — подстрелят. Лучше вести партизанскую войну.

ПОСРЕДСТВЕННО

TANK BEAT

ВЕРДИКТ 5.5

ПЛЮСЫ
Интересная модель управления, отличный многопользовательский режим.

МИНУСЫ
Однообразные миссии, слабая графика, тоскливый сюжет.

РЕЗЮМЕ
Любопытная задумка, загубленная слабой реализацией. Если вы не любитель многопользовательских игр, можете смело проходить мимо.

ХОТЕЛИ КАК ЛУЧШЕ, А НЕ ПОЛУЧИЛОСЬ.

Часто выходит так, что по-настоящему оригинальные проекты получаются значительно хуже «обычных» игр. И дело не в том, что игроки не понимают творческий замысел авторов. Просто в погоне за оригинальностью разработчики порой забывают, что главное сделать увлекательную игру, а не только пытаться выделиться на фоне конкурентов. Tank Beat с самого начала казалась оригинальной игрой, но еще на стадии разработки было понятно, что у MileStone получится далеко не идеальный проект.

Главная проблема в том, что играть в однопользовательском режиме совершенно не интересно. Tank Beat здорово показывать друзьям, не знакомым с Nintendo DS: «Смотри! Я рисую путь танку!». Вот, пожалуй, и вся радость. Дальше вас ждет 27 однообразных миссий, разбавленных таким сюжетом, что его хочется поскорее забыть.

С битвами, а это основа Tank Beat, тоже не получилось. Ваша главная и она же единственная задача в сражениях – нарисовать стилусом маршрут, проходящий мимо вражеских танков, и, добравшись, до бронетехники супостатов, вяло ее расстрелять. И так до победного конца. Со всей ответственностью утверждаем, что такое нудное времяпрепровождение вызовет богатырскую зевоту даже у самых стойких игроков.

Внешне Tank Beat тоже далека от идеала. Готовьтесь к тому, что на боевом пути вас будут окружать картонные деревья и бронетехника, кособокая настолько, будто ее топором из дерева вырубали. Из спецэффектов разработчики соорудили только жутковатого качества взрывы, во время которых камера зачем-то делает «стильный» наезд, что только снижает динамичность сражений.

Несмотря на массу недостатков, игру спасает отменный многопользовательский режим, способный подарить, как минимум, несколько часов веселья. Удивительно, но мультиплеер, позволяющий сразиться четырем танкистам одновременно, выводит, казалось бы, скучную игру совсем в другую плоскость: биться с реальным соперником, прячась за постройками, холмами и деревьями, намного интереснее, чем с компьютерным болванчиком, – и вялый сюжет тут ни при чем. Беда в том, что в Tank Beat вражеский AI непроходимо туп и не способен совершать даже минимально-осмысленные маневры. Вражеские танки не пытаются спрятаться, обойти вас по флангам или придумать хоть что-то напоминающее тактику. Однозначно, если бы авторы добавили мозгов компьютерным злодеям, то играть было бы куда увлекательнее. А так, остается наслаждаться коллективными танковыми баталиями с братьями по разуму. Что, в общем, тоже плюс. СИ

Дайджест

ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИЙ

LOST. ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Lost: The Video Game
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: action-adventure.modern
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: ND Games
РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft Montreal
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2.4 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН: www.nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=lost

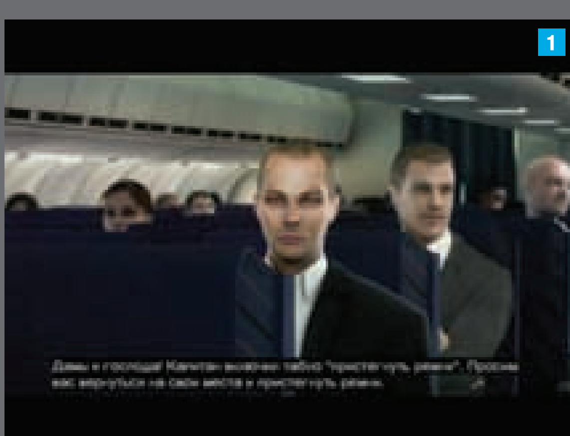
РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

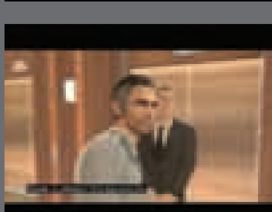


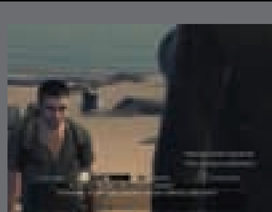
О феномене успеха телесериала Lost (у нас – «Остаться в живых») сказано немало, в том числе и на страницах «СИ» (см. пятый номер за этот год). Обзор игры мы напечатали в прошлом номере, посему сейчас поговорим о локализации. Переводом занялся «Новый Диск» на пару со студией Lazy Games. Как правило, от этого тандема всегда ждешь хорошего качества. Вот и в этот раз они порадовали. Проделана титаническая работа, с которой компании-партнеры справились на отлично. Лишенные канцеляризмов тексты читаются легко и с удовольствием. Переозвучивать героев пригласили актеров, трудившихся над дубляжем сериала для «Первого канала». Сергей Бурунов, подаривший голос фотографу Эллиоту, постарался на славу. Никита Прозоровский и Андрей Ярославцев, как всегда, великолепны. А Влад Копп озвучил аж четырех персонажей – но тоже без потери качества. Убедиться в справедливости наших слов можно, прослушав ролики с сайта Lazy Games (www.lazy-games.com/actors/info.php?id=48). А затем – все фанаты Lost, в магазин за игрой!

РЕЗЮМЕ

Превосходная локализация поможет скоротать время в ожидании продолжения четвертого сезона Lost.







PAINKILLER: ПЕРЕДОЗИРОВКА

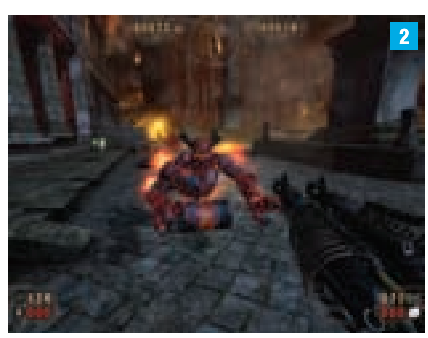
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Painkiller: Overdose
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: shooter.first-person.fantasy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Dreamcatcher
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Руссобит-М»/GFI
РАЗРАБОТЧИК: Mindware
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.5 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН: www.gfi.su/index1.php?langid=1&idt=809&categ_id=20&men_id=6

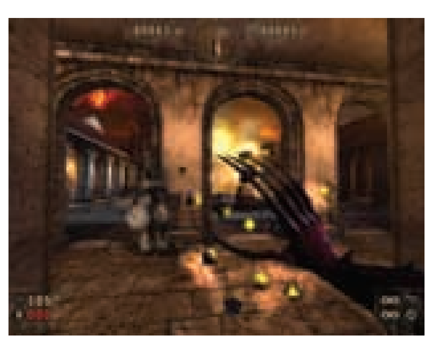


«Передозировка» – игра с интересной историей. Являясь, в сущности, вторым дополнением после Battle Out of Hell, она получила статус официального приквела ко второй части, которую еще даже не анонсировали. Играем мы не за Даниэля Гарнера, как в первой части, а за нового персонажа. Белиал, полудемон-полуангел, отсидев положенное в инфернальной тюрьме, вышел на свободу с намерением отомстить. Расплачиваться будем с Гарнером за все хорошее, истребляя армии монстров прямиком из ада. Зачаточный сюжет «Передозировки» забывается, едва игрок успевает расправиться с первой порцией тварей. В игре почти нет диалогов, так что от «Руссобита» требовалось немногим больше, чем перевести все надписи в меню. Озвучивать, в общем-то, тоже почти нечего, так как монстры не наделены членораздельной речью, а Белиал пользуется скудным набором заученных реплик. Но все же озвучка достойна похвалы. С какой мрачной силой герой произносит: «На вкус как курятина» и «Поцелуй мою полудемоническую… попу!» – заслушаешься!

РЕЗЮМЕ

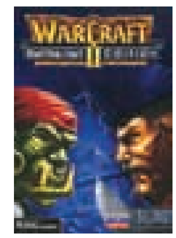
В жанре виртуального тира Painkiller: Overdose нет равных. Держитесь, инфернальные твари!





WARCRAFT II: BATTLE.NET EDITION

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Warcraft II: Battle.net Edition
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: strategy.real-time.fantasy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Blizzard
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: Blizzard
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 90 МГц, 16 RAM, 1 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН: www.softclub.ru/games/game.asp?id=11146



Warcraft II: Battle.net Edition непозволительно долго добиралась до нашей страны. На Западе игра увидела свет в преддверии миллениума, а у нас – спустя восемь лет. Удивительно и то, что компания «Софт Клаб» не взялась за локализацию, а выпустила английскую версию. О том, что издание, в которое вошли оригинальная Warcraft II: Tides of Darkness и дополнение Warcraft II: Beyond the Dark Portal, русское, напоминают переведенный текст на обороте обложки да тоненькая брошюрка, вложенная в бокс явно для проформы. В ней можно найти инструкцию по установке игры (но вы и так знаете, что следует делать, верно?), описание системных требований и раздел «Решение проблем» с ответами на часто задаваемые вопросы. Вдобавок даны телефонные номера отделений службы технической поддержки Blizzard во всех частях света. После (или до) ознакомления с одиночными кампаниями нам предлагают повоевать на просторах сервиса Battle.net. Баталии на европейских серверах бесплатны, для битв на всех остальных придется раскошеливаться.

РЕЗЮМЕ

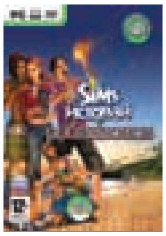
С большим опозданием Warcraft II: Battle.net Edition вышла в России. Фанаты, вы дождались!





THE SIMS: ИСТОРИИ РОБИНЗОНОВ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: The Sims: Castaway Stories
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: special.virtual_life
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: Maxis
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.8 ГГц, 512 RAM, 32 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН: www.thesimsstories.ru/ProductsView.aspx?id=9752



«Истории робинзонов» – третья часть сериала The Sims Stories, главной особенностью которого стало наличие полноценного сюжета. От прочих дополнений к The Sims 2 игры сериала отличаются простотой освоения, упрощенным интерфейсом, низкими системными требованиями и дружбой с ноутбуками. Повествование в третьей части ведется от лица сима, отправившегося на курорт «Романтическая встреча». Но когда он оказался на необитаемом острове, мечты и надежды героя потерпели крушение. Первым делом необходимо построить жилище. Любое, лишь бы оно укрыло от дождя и защитило от палящего солнца. Затем неплохо бы запастись бананами и кокосами. Пройдет время, и сим научится рыбачить и охотиться на диких животных. Локализация, как и ожидалось, вышла хорошей. Руководство также безупречно справляется со своей основной задачей (введением читателя в курс дела). Команды управления и горячие клавиши выписаны и собраны на отдельном вкладыше. Так, несомненно, удобнее, чем искать их, перелистывая страницы и делая закладки.

РЕЗЮМЕ

Симы на необитаемом острове. Похоже, действительно последняя «добавка» перед премьерой The Sims 3.





DEUS EX: INVISIBLE WAR

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Deus Ex: Invisible War
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: action-adventure.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Eidos
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК: Ion Storm
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.5 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН: www.nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=deusexinvisiblewar



Deus Ex: Invisible War была встречена прессой и геймерами куда прохладнее, чем оригинал. Ion Storm намеренно отошла от концепции первой части, создав абсолютно иную игру, но в знакомой вселенной и со старыми героями. Пусть ролевая система и была несколько упрощена, а управление адаптировано, игроку по-прежнему предоставлялись широкие возможности выбора как в мелочах, так и в больших свершениях – каждую задачу можно было решить по-разному. Со временем неприязнь игроков к новшествам утихомирилась, а «жуков» вытравили патчами. Однако осадок остался. И теперь все с опаской ждут Deus Ex 3 – темную лошадку Eidos, релиз которой намечен на конец следующего года. «Новый Диск» выпустил «чистую», английскую версию. Игра обновлена до версии 1.2, об ошибках вспоминаешь в редкие минуты падения производительности. Документация, спрятавшаяся в папке с игрой, на русском. Руководство написано сухим языком, хотя многие ли его читают? Ведь есть пропатченная Invisible War, а большего и не надо.

РЕЗЮМЕ

Продолжение культовой киберпанк-RPG – теперь официально в России, с русской документацией.





ЗОЛОТОЙ КОМПАС

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: The Golden Compass
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: action-adventure.fantasy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Sega
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: Shiny
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2.2 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН: www.softclub.ru/games/game.asp?id=10884



Филип Пулман – удивительный писатель. Когда читаешь его творения, они так и просятся на большой экран, но на деле оказывается, что экранизировать романы писателя – архисложная задача. Крис Уэйтс снял красивый, но безыдейный «Золотой компас», а Shiny поддержала режиссера, сделав скучную игру по мотивам. Впрочем, детям она обязательно понравится. Разработчики трепетно отнеслись к первоисточнику и перенесли в игру сказочную атмосферу, царившую в книге. Заснеженные просторы северного королевства, утопающий в ярких красках Оксфорд... Пейзажи настолько завораживают, что нередко забываешь об убогих моделях героев и однообразном геймплее, состоящем из мини-игр и беготни по уровням. Зато нам дают помахать лапами Йорека в драках с волками и попрыгать по крышам домов вместе с Лирой. Выбор «Софт Клаба» в пользу оригинальной озвучки вместо дубляжа всячески одобряем. Реплики персонажей переведены корректно, читать их приятно. В бокс также вложили красочное руководство пользователя.

РЕЗЮМЕ

Сказочное путешествие из параллельного Оксфорда в ледяное королевство и обратно.





Конкурс!

ПОЛУЧИ ИГРУ В ПОДАРОК

ВОПРОСЫ

1. Кого Майкл Доусон застрелил во втором сезоне «Остаться в живых»?
1. Джека и Херли
2. Бена и Локка
3. Анну-Люсию и Либби

2. Кто написал серию романов о Робинзоне Крузо?
1. Эдгар Аллан По
2. Даниэль Дефо
3. Роберт Лоуэлл

КУДА СЛАТЬ?

Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на почтовый адрес: 119021, г. Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, «Гейм Лэнд», «Страна Игр» до 7 июня. Не забудьте сделать на конверте и в электронном письме пометку «Дайджест, 09/2008» и указать имя, фамилию, свой адрес с почтовым индексом.

ИТОГИ

Победитель конкурса в номере 06(255)

Михаил Пономаренко
(г. Новомосковск)

Правильные ответы:
– (1) S.P.E.C.I.A.L.;
– (3) Хранителей.

1 Этот хмурящийся человек станет нашей основной проблемой на острове.

2 Некоторые монстры для передвижения вместо ног используют что попало.

3 Орк против воина. Пиксели против пикселей.

4 На пляже клад, конечно, не зарыт. В песке закопаны морские звезды, но и они способны поднять настроение впавшему в депрессию симу.

5 Членов тайного ордена можно встретить в каждой локации.

6 Лира и могучий Йорек. Лира слева, если что.

ИМЯ ИМ ЛЕГИОН

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Legion of Man
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: action.top-down
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: KaosKontrol
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Бука»
РАЗРАБОТЧИК: KaosKontrol
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН: www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=393



Есть игры, о которых нельзя рассказать все в рамках рубрики «Дайджест». «Имя им легион» не из их числа. Разработчики из KaosKontrol любят игры темные, брутальные и беспощадные. Среди их творений – черный-черный клон старушки Abuse под названием Genocide и серый-серый клон Crimsonland по прозвищу D-Bug. Кстати, «Имя им легион» тоже можно кратко охарактеризовать двумя словами – «клон Crimsonland». Или нет, даже так: «клон D-Bug». Видя поле боя с высоты птичьего полета, мы управляем воином, которому противостоит армия клонированных рыцарей. С помощью мышки валим толпы врагов и стараемся продержаться в одиночку несколько минут. Обленившиеся авторы не стали особо обыгрывать рыцарскую тему и предлагают в качестве бонусов те же пулеметы и дробовики, что и в D-Bug (хотя оружие по умолчанию – все-таки меч). Из игровых режимов наибольший интерес вызывает кампания, поделенная на 20 заданий. Задача «Буки» заключалась в том, чтобы без ошибок перевести пункты в меню и подобрать красивые шрифты. Издатель с ней справился.

РЕЗЮМЕ

Гость из прошлого. Такие игры создавали лет десять назад, а сегодня их распространяют бесплатно.

ЗАКОН И ПОРЯДОК: ПРЕСТУПНЫЙ УМЫСЕЛ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Law & Order: Criminal Intent
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: adventure.modern
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: VU Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
РАЗРАБОТЧИК: Legacy
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 800 МГц, 128 RAM, 32 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН: ru.akella.com/Game.aspx?id=1839



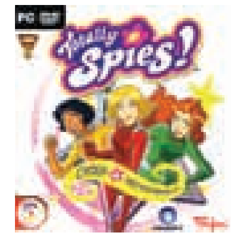
Телесериал Law & Order: Criminal Intent благополучно добрался до восьмого сезона. Рейтинги медленно, но верно ползут вверх, так что о своем детище продюсер Дик Вульф может не беспокоиться еще пару лет. А вот качество игровых воплощений «Закона и порядка» потихоньку скатилось под горку. Последняя часть, вышедшая три года назад, получилась откровенно провальной: неуклюжий интерфейс, неуместные головоломки и откровенные баги. Сюжет, впрочем, при классической завязке «три трупа, три расследования» совсем неплох. Запутавшись с одним преступлением, его можно отложить в дальний ящик и заняться другим. Помощь детективу Горену оказывает целый штат специалистов, а также маленький карманный компьютер Nokia. На радость фанатам переозвучивать игру не стали. Наверняка уйму времени отняла работа с текстами, которые переведены неплохо, но как-то сухо, словно читаешь отчет судмедэксперта. Поселил молодой человек из лаборатории – он порой говорит о себе в женском роде.

РЕЗЮМЕ

Невзрачная адвенчура о трудовых буднях нью-йоркских детективов. Локализация под стать игре.

TOTALLY SPIES: СУПЕРВЕЧЕРИНКА

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Totally Spies! Totally Party
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: special.party_game
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Бука»
РАЗРАБОТЧИК: Quat Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 3
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН: www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=388



Сэм, Алекс и Кловер – верные подружки из Беверли-Хиллс. На первый взгляд они ничем не отличаются от остальных девчонок: учатся в местной школе, встречаются с парнями и устраивают шопинг-марафон по бутикам. Но помимо обычной жизни, есть у неразлучной троицы секрет – они работают на организацию по защите людей WOOHP. У шпионок дел невпроворот: то необходимо очередного злодея поймать, то найти захороненные сокровища. В «Totally Spies: Супервечеринка» подружки занимаются привычными вещами – пытаются совместить учебу, личную жизнь и работу. Геймплей представлен в виде настольной игры: есть поле, состоящее из кружочков, фишки и кубик. Цель игры – разными путями добиться поражения соперника. После каждого хода участник получает бонус (шпионское устройство, стилизованное под одежду и обувь) или участвует в мини-игре. Текста здесь совсем мало, но те брифинги, что нам повстречались, переведены добротно. Особо порадовала превосходная озвучка, что и неудивительно, ведь к работе над локализацией привлекли актеров, занимавшихся дубляжем мультсериала.

РЕЗЮМЕ

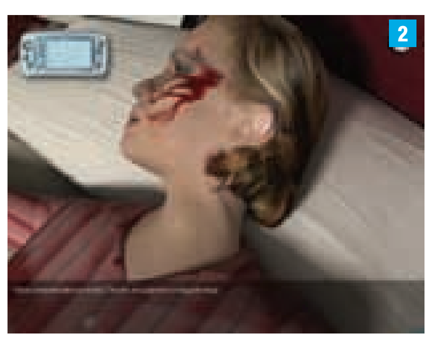
Неплохое дополнение к одноименному мультсериалу, предназначенное исключительно для девочек.

1 Один воин против армии рыцарей. Кровавая баня обеспечена.

2 За несколько часов до смерти жертва заказала в номер бутылку шампанского и два бокала. Есть повод поискать неизвестного гостя.

3 Тут главное не промахнуться и приземлиться на крышу нужного небоскреба.

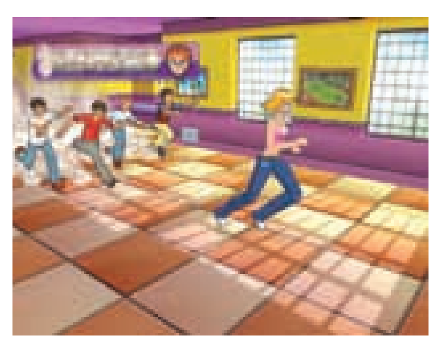












МОЖНО ЛИ ИГРАТЬ НА НОУТБУКАХ?

новый стиль жизни геймера

Компьютерно-игровой мир меняется на глазах. Еще несколько лет назад никто не мог себе представить, что ноутбуки станут настолько удобными, мощными и вместе с тем не слишком дорогими, что многие люди вовсе откажутся покупать обычный ПК. Даже, как ни странно, геймеры.

Действительно, зачем загромождать комнату компьютерным столом и вынуждать себя сидеть с утра до вечера в одной точке, уставившись в монитор? Ноутбук можно использовать дома (в том числе и на диване или в кровати), на работе или учебе, в поездках за рубеж; его легко взять с собой на вечеринку к друзьям (вместе с архивом музыки и видео). Впрочем, обычные ПК имели – да и имеют сейчас – одно большое преимущество: они гораздо более производительны, особенно в том, что касается вывода сложной 3D-графики. Здесь с ними могут сравниться разве что тяжелые 17-дюймовые топовые ноутбуки, которые и позиционируются как замена настольных компьютеров. Но если по квартире их еще можно переносить, то брать с собой в поездку – вряд ли. Поэтому до сих пор считается, что если человек купил легкий ноутбук вместо настольного ПК, то он пожертвовал возможностью нормально играть.

К счастью, далеко не все PC-игры так уж требовательны к ресурсам, равно как и не все ноутбуки неспособны запускать современные проекты. Достаточно понимать, какие игры и жанры лучше всего пригодны для таких устройств. Да и при выборе ноутбука стоит предусмотреть, что второй (не первой, естественно) его функцией будет развлекать владельца новейшими RPG и стратегиями. Лично я так и сделал, и своим выбором вполне доволен. Лучшая иллюстрация тому – печатная версия моего блога, которую вы найдете на следующей страницы.

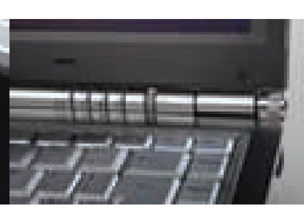
ЕСЛИ CRYSIS – НЕ ВАША ТЕМА,

ЗАЧЕМ ЗАГРОМОЖДАТЬ КОМНАТУ КОМПЬЮТЕРНЫМ СТОЛОМ?



13 дюймов – оптимальный размер экрана для сверхлегких ноутбуков.







В ноутбуке ASUS U3S есть все, что нужно современному молодому специалисту, увлекающемуся играми. Он легкий, прочный, стильный и вместе с тем достаточно мощный для решения задач по обработке графики и запуску современных игр.

В этом месяце
в других журналах клуба:

Железо | «Мобильные Компьютеры»
«По сусекам за «АСУСТеКом». Руководство для покупателей ноутбуков
Бизнес | «Свой бизнес»
«Wi-Fi офис». Оптимальный набор техники для Wi-Fi офиса
Железо | «Хакер»
«Коммуникаторы на все 100%». На что еще они способны?

ЖУРНАЛЫ-УЧАСТНИКИ: СТРАНА ИГР | MAXI TUNING | СВОЙ БИЗНЕС
ЖЕЛЕЗО | ХАКЕР | МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ

ASUS TREND CLUB

ЗАПИСКИ МОБИЛЬНОГО ГЕЙМЕРА

***

За три дня до командировки в Японию притащил домой новый ноутбук. Мне понравилось то, что он легкий (больше двух килограмм носить принципиально отказываюсь), экран в 13 дюймов (если меньше – не воспринимаю как компьютер) и есть нормальная дискретная видеокарта от NVIDIA.
Update: Мне подсказали, что это NVIDIA GeForce 8400M G. Надеюсь, вам это говорит больше, чем мне.

***

Скачал и поставил Mozilla Firefox, Mozilla Thunderbird, StarOffice и Picasa. В сочетании с штатным софтом ноутбука этого более чем достаточно. В коробке обнаружился полный комплект кабелей – для любых розеток. И еще зарядил аккумулятор целиком – на половину девятичасового перелета точно должно хватить. Теперь к командировке все готово. Правда, не удалось установить игры из тех, что валялись у меня дома, – «Периметр», «Войны древности» и что-то еще. Увы, то ли Windows Vista их не любит, то ли они ее. На некоторых дисках с удивлением обнаружил надпись: «работа на ноутбуках не гарантирована» – раньше никогда такого не замечал. Надо что-то с этим делать.

***

В ближайшем торговом центре прикупил World in Conflict, Sins of a Solar Empire и Medievil II: Total War. Нетрудно догадаться, что я люблю стратегии. Собственно, это лучшие игры жанра за прошлый год. Да и у меня почему-то есть ощущение, что они менее требовательны к железу, чем шутеры. Продавец уверял, что под Vista они будут работать прекрасно.
Еще смешная история: в магазине маленький мальчик спросил у продавца: «Когда выйдет GTA IV?» Продавец (даже не пытаясь переспросить) ответил: «На PC – только осенью». «А когда именно» – не унимался мальчик. «В ноябре», - ответил продавец. А мужики в Take-Two и не знали... Надо будет им передать на следующей неделе.

***

Менеджер игр в Windows Vista сообщил мне, что ему стыдно за мою видеокарту и выставил ей низкую оценку. World in Conflict работает только на самых низких настройках. Да и отчего-то в диспетчере устройств нет ни слова о видеокарте от NVIDIA – только что-то встроенное от Intel. Надо написать в наш IT-отдел. Тамошние люди должны быть еще в офисе...
Update: В IT-отделе посоветовали найти на ноутбуке специальный переключатель между двумя видеокартами. Ура! Счастье есть.
Update 2: Да, действительно, разница огромна! Пару месяцев назад я сидел на какой-то выставке, ждал встречи, и от нечего делать баловался с бюджетным ноутбуком. Конечно, тексты на нем писать и картинки смотреть - самое оно, но стоило запустить хоть что-то, требующее производительности в 3D, как он начинал позорно тормозить. Даже во второго "Принца Персии" поиграть нормально не удалось. А тут - совсем другое дело!

***

Пока летел – четыре часа просидел за World in Conflict. Не буду пока ничего говорить о балансе и инновациях, но вот что в ней точно есть – так это контакт с геймером. Игра умеет пробуждать и поддерживать интерес к себе «no matter what». Очень похоже на Ace Combat, кстати. И по структуре кампании и сценариям миссий в том числе. Хотя, казалось бы, другой жанр. Ну и C&C3, разумеется.
А вот Supreme Commander, к примеру, в этом смысле – полный провал. Игра – отдельно, геймер – отдельно. Нужно обладать очень хорошим воображением и в детстве недоиграть в солдатики, чтобы оставаться на одной волне с Supreme Commander в течение всей миссии (даже самой первой).
Кстати, пока играл, заметил, что на меня косится какой-то дядечка в костюме с соседнего ряда. Сначала не понимал, в чем дело (вдруг у меня на спине надпись «пни меня» или что-нибудь в этом духе), а потом увидел, что он достает точно такой же ноут. Смешно. Со стороны, кстати, смотрится очень солидно – кожаная обивка внутри (там, где лежат кисти рук), лакированная верхняя крышка. Напоминает седаны бизнес-класса – стильно и солидно. И, кстати, со скоростью все прекрасно. Я люблю седаны бизнес-класса.



***

Пока бродил по городу, купил DVD с переизданием Gundam Wing с субтитрами на английском. Посмотрел уже четыре серии (классика и все такое), и ни фига не понимаю. Кто все эти люди и что они тут делают? У сценаристов какая-то инопланетная логика.
Ну и рисунок такой ретро-ретро. Кстати, я ведь очень люблю смотреть аниме в постели, держа ноут на коленях. К счастью, у этой модели вентиляционные отверстия находятся сбоку, и вниз горячий воздух не идет. Иначе пришлось бы подкладывать под ноут какой-нибудь журнал, а это выглядит очень глупо. Да и журнал потом мнется и теряет товарный вид. А мне его еще партнерам показывать.
Update: друзья дали такой совет: «если хотите «огандамиться», попробуйте лучше zeta и double zeta. ну или там turn-a. там тоже вполне себе ретро, но хотя бы не так много откровенного неадеквата и пафоса». Надо попробовать.

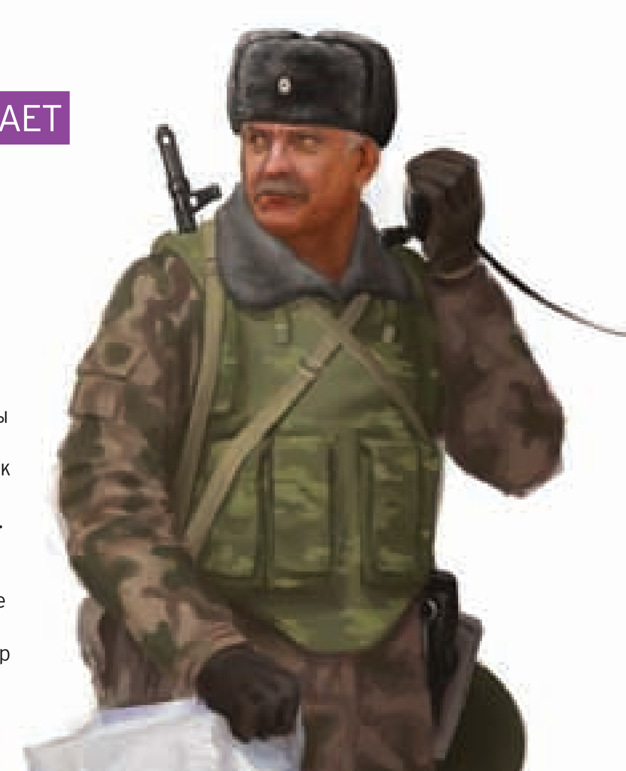
***

Решил для разнообразия посмотреть Sins of a Solar Empire. Космическая стратегия, очень красивая, а требования к железу минимальные. На ноуте работает прекрасно.
Правда, не все так гладко. Англоязычная версия, отпечатанная специально для России и по российским ценам, требует, чтобы я зарегистрировался в трех местах, иначе онлайна мне не видать.
Фишка в том, что русский серийный номер, отпечанный на коробке, это как бы ненастоящий серийный номер. Он нужен только для того, чтобы, зайдя на snowball.ru и продемонстрировав знание русского языка (!), геймер мог зарегистрироваться и получить международный, настоящий серийный номер. Но сама игра – т.к. это английская версия – отправляет геймера на международный сайт игры, где русский серийный номер бесполезен.
А на коробке игры об этом ничего не написано. Геймер должен сам догадаться зайти на snowball.ru и проделать все эти манипуляции. Я догадался, потому что уже не первый раз такое вижу и понимаю, откуда все это берется. Но даже у меня сломалась немного голова, когда я увидел анкету, где геймеру нужно ввести «регистрационный номер», чтобы получить… «регистрационный номер». Слов «русский» и «международный» там нет.
Скорей бы уже игры начали у нас продаваться по европейским ценам.

***

В онлайне в Sins of a Solar Empire пока все грустно. По серверу бродит человек сорок самых преданных фанатов, одновременно запущено всего несколько партий. Один на один играть очень скучно, потому что долго.
В вариантах 2v2v2v2 или же FFA на восьмерых было веселее. Но, к сожалению, у игры большие технические проблемы с онлайновым режимом. Из восьми человек через пару минут отвалился один, через десять минут – еще один, и каждый раз без видимых причин. Сначала мы подозревали, что это новички, которым становится скучно. Но затем отвалился и самый активный игрок, который, собственно, и замутил всю игру. В конце нас осталось трое.
Что глупо, строения и флоты вышедших из игры людей не исчезают. И нигде не отмечается, кто именно еще жив, а кто – нет. Еще ни в одном мануале не указано, как во время игры отправлять приватные сообщения.
А вот мультиплеер в World in Conflict прекрасен. Хорошо, что в гостинице есть бесплатный Интернет по Wi-Fi. Включил ноут – и ты уже в сети. Соединение держится стабильно.

ВСЕ-ТАКИ, ОЧЕНЬ КРАСИВО, КОГДА ТВОЙ ФЛОТ ВЫХОДИТ ИЗ ПОДПРОСТРАНСТВА, А ФЛАГМАН НАЧИНАЕТ ЯДЕРНУЮ БОМБАРДИРОВКУ ЧУЖОЙ ПЛАНЕТЫ



***

На обратном пути в самолете сгенерировал самую большую галактику и начал играть в Sins of a Solar Empire против семи компьютеров. Наверное, это типичный пример sandbox-игры – когда геймер сам придумывает развлечения на свою голову (потому что разработчики забыли придумать это за него). И этим хочется заниматься. Все-таки, очень красиво, когда твой флот выходит из подпространства, флагман начинает ядерную бомбардировку чужой планеты, а юркие фрегаты перехватывают торговые суда и уничтожают рудники на богатых металлами астероидах… И, что приятнее всего, играть можно бесконечно – хоть пять, хоть двадцать пять часов подряд. Прямо как в настоящей песочнице в детстве. И, кстати, в Sins of a Solar Empire не нужно постоянно куда-то кликать мышкой – очень удобный интерфейс. Поэтому я прекрасно обошелся штатным тач-падом.
Еще забавное наблюдение: как обычно, я накупил кучу подарков, которые нельзя сдавать в багаж (сломают). Поэтому в самолет я пришел с ворохом пакетиков - к счастью, в Нарите пропускают с ними на посадку без проблем. Так вот, помню, как пару лет назад мне пришлось тащить себе мощный ноутбук для монтажа видео, который весил килограммов пять или семь. Проклял тогда все на свете. В одну сторону - еще ничего, а обратно, с пакетиками, был полный кошмар. С тех пор я установил опытным путем, что больше двух килограммов на себя навьючивать нельзя.
Medieval я так и не установил – оставлю диск на потом, для следующей поездки.

АРКАДА

КЛУБ ЛЮБИТЕЛЕЙ ИГРОВЫХ АВТОМАТОВ

Что такое «аркада»? Просто: это зал с развлекательными игровыми автоматами. Мы любим проводить время в аркадах, следим за японскими новинками и знаем наперечет все машины, которые можно увидеть в России. Если вы с нами – добро пожаловать в клуб!

Автор:
Анатолий Сонин
anatoliy.sonin@gameland.ru

SAMURAI SHODOWN: EDGE OF DESTINY

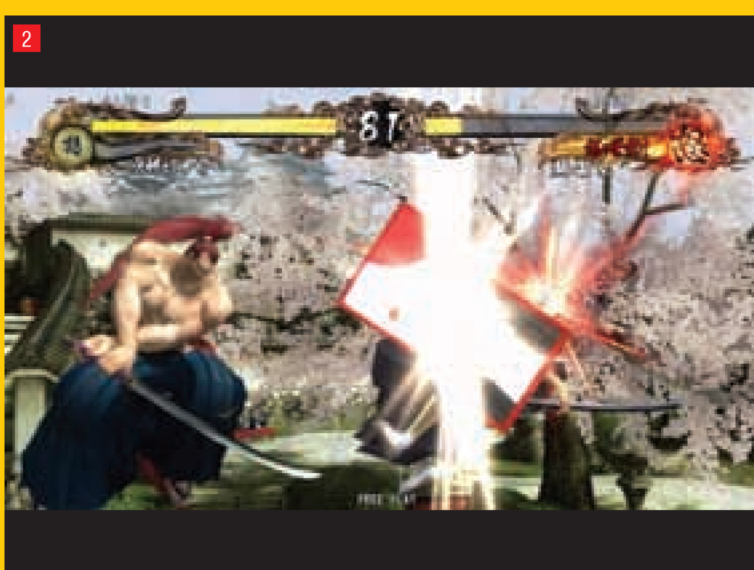
Сериал Samurai Shodown родился в далеком 1993 году, когда японцам позволительно еще было делать ошибки в английских названиях (правильно было бы, конечно, Samurai Showdown). С тех пор утекло немало воды: многие файтинг-сериалы умерли, другие сохранили ретро-стиль, не рассчитывая на широкую аудиторию, и лишь некоторые смогли найти свое место в настоящем времени и на новом железе.

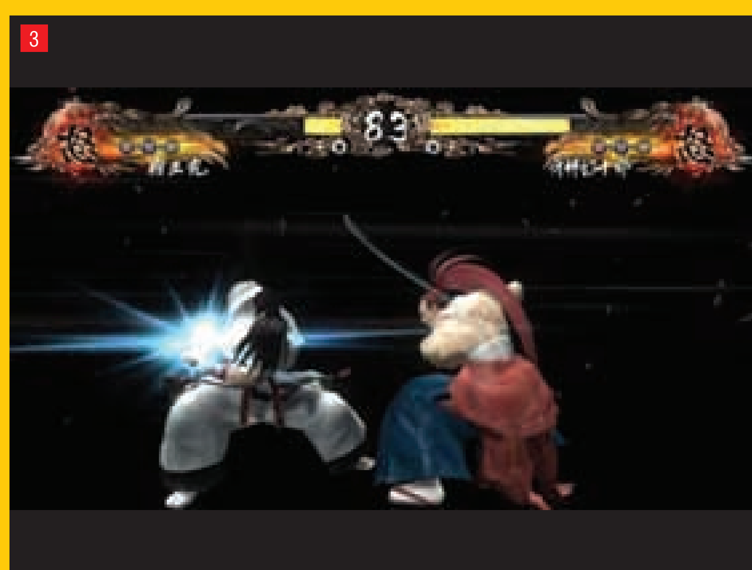
Рубрика создается при поддержке компании «Волшебная игра», www.wizardgame.ru.

Среди них, возможно, скоро окажутся Street Fighter и King of Fighters, новые части которых выжимают современные машины на полную. Но о них уже достаточно сказано, а вот возвращения другого легендарного сериала многие на этом фоне не заметили. Авторы Samurai Shodown не в первый раз пытаются осовременить свое детище: Edge of Destiny станет уже четвертой объемной игрой сериала. Правда, первые три проекта выходили почти десять лет назад и приняты были прохладно. Авторы тогда отвернулись от идеи 3D-драк и продолжили выпускать плоские игры Samurai Shodown. На этот же раз, хочется верить, все пойдет иначе. Сериал Samurai Shodown никогда не отличался постоянством: как герои, так и механика игры от одной части к другой серьезно менялись. Теперь новых персонажей окажется чуть ли не половина. Авторы обещают вернуть тринадцать старых героев и добавить одиннадцать оригинальных. Среди ветеранов встретятся и долгожители сериала: самурай Хаомару со своей сумасшедшей прической, воинственная девочка Накоруру и ее сестра Римуруру, американский ниндзя Галберт со своим четвероногим другом, фехтовальщица-француженка по имени Шарлотт и легендарные Ягью Дзюбей и Хаттори Ханзо. Из новичков – воин-ученик с деревянным мечом, самурай-иностранец, чернокожий мечник с шикарным афро и даже коротышка-викинг. Их мы увидим в исполнении Сэнри Кита, художницы, работавшей еще над оформлением Samurai Shodown 64. Авторы сериала во время их непродолжительное знакомства с рынком объемных файтингов конца девяностых, метались из крайности в крайность. Первая игра давала полную свободу перемещений и даже впервые за всю историю 3D-файтингов ввела многоэтажные арены (которые

1


> Среди новых бойцов встретятся воин-ученик с деревянным мечом, самурай-иностранец, чернокожий мечник с шикарным афро и даже коротышка-викинг.

2


3


СКОРЕЕ В НОМЕР!

Namco анонсировала первый в мире симулятор… озвучки. Игроки должны будут читать всплывающие на экране тексты за героев аниме и кино, попутно, видимо, зарабатывая какие-то очки. Проект получит непроизносимое название AFREC!, что расшифровывается как «After Recording», в переводе с английского «запись звука». Непонятно, что из этой игры выйдет, но идея звучит очень интересно.



ХОЧУ!

Японский релиз аркады назначен на 17 апреля, а в Америке и Европе автоматы Edge of Destiny могут появиться значительно позже. Если качество игры не подведет, возможно, она заедет и в Россию.



4



впоследствии успешно подхватил Dead or Alive), вторая же ограничила персонажей небольшим рингом для боя, но оставила возможность отходить в сторону. Третья и вовсе перенесла все действо в двумерную плоскость, объемными оставив лишь модельки героев. Новая игра пытается самым разумным способом использовать все прелести 3D-мира. Как и в Soul Calibur или Virtua Fighter, бойцы здесь могут отходить в стороны, уклоняясь от атак, а вот прыгать по уровню как оголтелым им, наоборот, запрещают. Иначе говоря, авторы Samurai Shodown пытаются подстроиться под новый стиль файтингов, оставив замашки двумерных игр в прошлом. Меж тем, механики с прошлых частей изменились не сильно: боевая система, в отличие от того же Soul Calibur, построена здесь не на комбо, а на одиночных ударах и супер-приемах. Многие атаки героев и вовсе остались неизменными, а управление окажется знакомым любому фанату сериала. Кнопки A и B отвечают здесь за горизонтальные и вертикальные удары оружием, C - удар ногой, R - уклонение. Неуклюжую систему усталости из прошлых трехмерных игр авторы отбросили: теперь двигаться можно сколько угодно, набирая заодно шкалу ярости, открывающую со временем супер-удар. Из плоских игр возвращаются и мощный прием «взрыв ярости», усиленные, а значит и замедленные атаки оружием A+B и B+C и пробивание блоков. Выбор "Burst" и "Slash" режима управления исчез – видимо, он останется только в плоских играх.

Как и в предыдущих частях Samurai Shodown, удары героев Edge of Destiny вовсе не равны по силе. Одним взмахом меча зачастую можно забрать у врага треть жизни, а более сложный в выполнении спецприем порой, наоборот, оказывается совершенно бесполезным. Мощные и кровавые суперудары, выбивающие оставшееся здоровье врага, также остались. Причем теперь они, похоже, станут еще жестче: герои смогут отрубать конечности и устраивать над врагами кровавые расправы. Ответственность за тотальный массакр ляжет на плечи команды K2 LLC, известной по сериалу Tenchu.

Edge of Destiny создается на основе Taito Type-X2, самой современной аркадной платформы от Taito. Именно ей пользуются также и главные конкуренты проекта, Street Fighter IV и King of Fighters XII. Выглядит игра действительно отлично и нисколько не уступает своим соперникам.

Получится ли SNK дать новую жизнь своему главному сериалу, пока не понятно. Но вновь сыграть за любимых героев наверняка готовы будут многие. СИ

1 В Японии сериал известен под названием Samurai Spirits.

2 Яркие эффекты ударов перекочевали из плоских частей.

3 При особо сильных атаках будет даже затемняться задник.

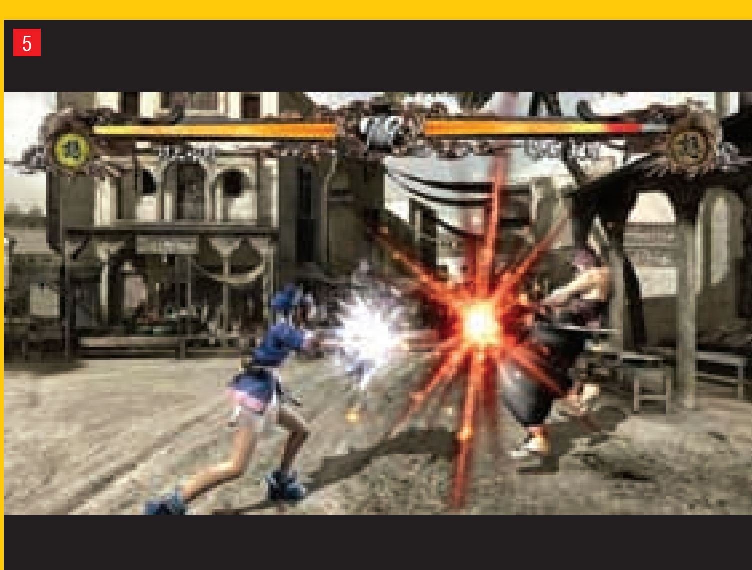
4 Хаомару, главный герой Samurai Shodown, на Мицуруги из Soul Calibur похож вовсе не случайно. Просто оба персонажа были основаны на одной исторической фигуре, легендарном Миямото Мусаси.

5 Сражаться на этот раз придется не только в Японии.

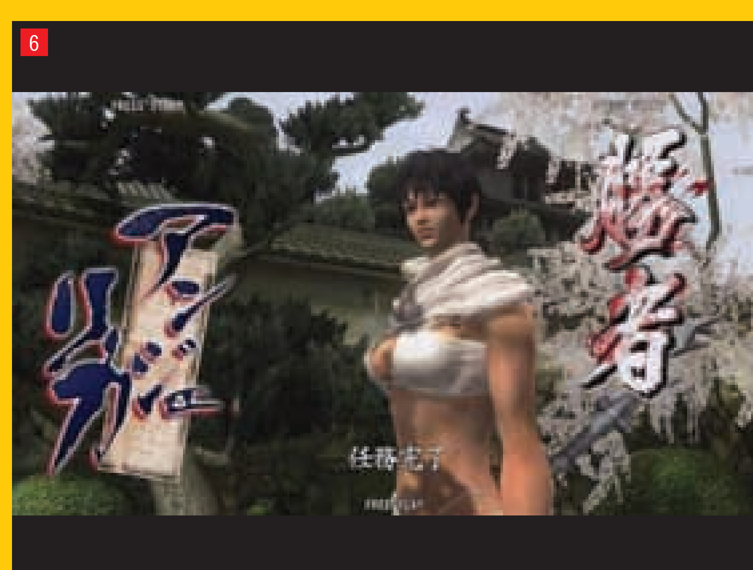
6 Какая… графика! На полигоны разработчики Edge of Destiny явно не поскупились.

Ответственность за тотальный массакр ляжет на плечи студии K2 LLC, известной по сериалу Tenchu.

5



6



Address СИ://НОВОСТИ.MMORPG

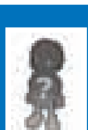
НОВОСТИ MMORPG

1


2


3


4



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

1 Second Life: тройное обновление мотора

Красота, удобство и экономия приходят в мир.

Социальная Second Life (**http://secondlife.com**), чье население превысило 5 миллионов пользователей, прошла назревший фейслифтинг. В начале апреля разработчики из Linden Lab сообщили об обновлении Second Life Grid (программной основы игры, **http://secondlifegrid.net**). Перемены также будут заметны и игрокам – улучшатся управление и графика, виртуальные девушки станут изящнее, а физическая модель мира – более достоверной.

За изменения в «физике» отвечает новое издание Second Life Simulator, бета-тестирование которого продолжалось весь прошлый сентябрь. Невидимые изменения – более экономный рендеринг движения аватаров и объектов – выльются во вполне заметное игрокам радикальное уменьшение падений серверов и сокращение лагов.

Следующая новая технология, Windlight, приобретенная в мае 2007 г., принесет в Second Life улучшенную графику, освещение и очередную порцию экономии вычислительных ресурсов.

И, наконец, Dazzly – столь забавно названное техническое решение оптимизирует взаимодействие игрока с виртуальными объектами или, говоря проще, облегчает перемещение в игровой вселенной и опять-таки делает мир более красивым. «Увеличенная надежность, удобство использования и высокий уровень реализма нового издания движка Second Life Grid заметно усилят эффект присуствия для всех резидентов виртуальной среды обитания», – подчеркивает Джо Миллер (Joe Miller), вице-президент Linden Lab, ответственный за разработку игровой платформы.

2 Warhammer Online: Age of Reckoning

Задержку компенсирует коллекционное издание.

Увы, выход лидирующего в списке «самых ожидаемых» Warhammer Online: Age of Reckoning (**http://www.warhammeronline.com**) отложен до ближайшей осени. Задержку игры, на тестирование которой уже подано около 650 тысяч заявок, вице-президент EA Mythic Марк Якобс (Mark Jacobs) объяснил необходимостью «полировки игрового процесса» для ряда важных нововведений – в частности, Public Quests и системы сражений Realm vs. Realm.

Чтобы подсластить пилюлю (или заработать больше денег?) EA Mythic объявила о выпуске коллекционного издания в дополнение к ранее выпущенным игровым фигуркам. В издание войдет эксклюзивная фигурка, 128-страничная книга комиксов, рассказывающая о событиях, предшествующих игре, а также 224-страничная книга с артом. Внутриигровые бонусы включают 12 дополнительных квестов и столько же вариантов «голов» для создания персонажа, а также специальный артефакт для ускоренного набора опыта (его действие ограничено тремя сеансами по 60 минут). Тираж «коллекции» ограничен 60 тысячами экземпляров, а ареалом распространения станут США. Что и когда получат европейцы, пока не объявлено.

Те, кто приобретет в указанных на сайте интернет-магазинах (Best Buy, Gamestop, EAStore и другие), получат гарантированный доступ в открытый бета-тест, два дополнительных игровых предмета и раньше других попадут в Warhammer Online: Age of Reckoning.

3 Granado Espada: локализация завершается

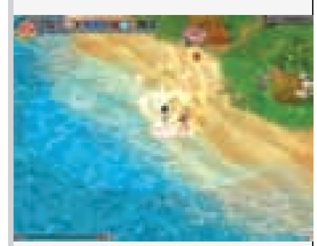
Начался бета-тест – регистрируемся!

Nival Online сообщила о начале закрытого бета-тестирования фэнтезийной бесплатной MMORPG Granado Espada. 31 марта 2008 года поклонники романтической эпохи конкистадоров впервые смогли познакомиться с полностью переведенной и озвученной русской версией, которая называется «Granado Espada: Вызов Судьбы». К тестированию «Вызова Судьбы» приглашаются в первую очередь те, у кого есть широкополос-

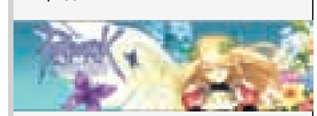
С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



Lockpick Entertainment определилась со сроками выхода Dreamlords: The Reawakening. Продолжение прошлогодней дебютной Dreamlords (**http://www.dreamlords.com**) появится в сети «где-то во втором квартале 2008 г». Сценарий продолжит первую часть, пользовательский интерфейс затронут некоторые улучшения, будет увеличено разнообразие внешнего вида персонажей и экипировки. Одновременно упрощаются некоторые игровые правила. И самое главное – начиная с Reawakening шведская MMORPG становится бесплатной! Пока же Dreamlords the Reawakening находится в стадии альфа-тестирования.



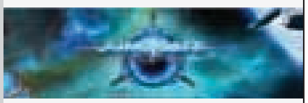
Angels Online (http://ao.igg.com) дожила до первого полноценного дополнения, которое появится в мае. Нововведение фактически одно – наконец-то заработает Marriage System. Для игроков это означает, что влюбленные ангелы смогут пожениться, а женатые – выполнить специальные квесты «для проверки взаимных чувств». Напомним, что в этой MMORPG «женатики» получают игровые преимущества – особые заклинания, предметы и навыки.



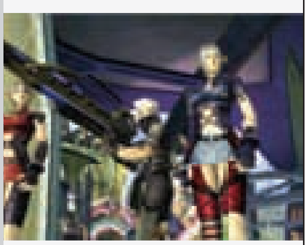
«Рагнарок Онлайн» (http://www.raggame.ru) порадовал своих обитателей новым эпизодом 11.1. После его установки на сервер у игроков появились новые сеты снаряжения, локации, а также возможность добавления слотов в предметы экипировки. Помимо обновления игроки получили приглашение

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

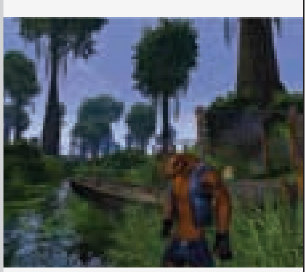
на традиционную весеннюю вечеринку Ragnarok RealLife Party. Ее проводит 12 апреля FunExpress при содействии Gravity CIS, Raggame.ru и Mc Ent в одном из московских клубов.



Codemasters Online Gaming объявили о начале переговоров с Майкрософт и Sony о запуске на их платформах двух новых MMORPG (дополнительных подробностей об играх, увы, не приводится). Напомним, что поклонников PC Codemasters уже в этом году порадуют «космической» MMORPG Jumpgate: Evolution (**http://www.jumpgateevolution.com**), которая временами мелькает на нижних строчках рейтинга «Самых ожидаемых игр месяца».



Целый месяц с 21 марта по 21 апреля Innova Systems и «Яндекс.Деньги» проводили весьма «полезную» совместную акцию. Все игроки локализованного RF Online (**http://www.rfonline.ru**), пополнившие игровой счет «Яндекс.Деньгами», получили 10% бонус в монетах 4GAME. Как говорится, чаще бы нас так баловали.



Блог (http://blog.wellonline.com/?p=795) и официальный сайт W.E.L.L. online представили новые скриншоты: на этот раз явлены виды леса, острова и materиков из одноименной игры. Все очень симпатично, настораживает лишь отсутствие оригинальных типов зданий, анонсированных ранее в виде концепт-артов, и полная неопределенность с точной датой выхода…



5

ный доступ в Интернет. Желающим принять участие в покорении Нового Света необходимо заполнить регистрационную анкету на **http://www.geonline.ru** и скачать локализованный игровой клиент «Granado Espada: Вызов Судьбы» размером 3,9 Гбайт.

«Granado Espada: Вызов Судьбы» – локализация MMORPG корейского издателя HanbitSoft. Игра успешно стартовала в прошлом году в 10 странах, включая США и Японию. Вселенная Granado Espada переносит игроков «в эпоху великих географических открытий, когда земля была плоская, а белых пятен на карте было больше, чем иголок на спине дикобраза». Отличительные особенности игры – обильно украшенные кружевами изысканные костюмы эпохи барокко, бои на шпагах и мушкетах, возможность управлять одновременно тремя персонажами и, наконец, участие в колонизации Нового континента.

4 World of Warcraft: учимся говорить по-русски

Русский – пятый официальный язык.

Blizzard поэтапно и весьма неспешно движется к созданию полноценного русского ресурса – в качестве тестовой площадки на европейском портале World of Warcraft открыт «наш раздел» (**http://www.wow-europe.com/en/welcome-ru.htm**). Работа по созданию полноценного русского сайта продлится в течение еще «нескольких месяцев» и будет идти синхронно с переводом всей игры на «великий и могучий». Пока русско-европейский раздел малоинформативен – пресс-релизы, объявление о найме русского персонала и отсылка к «Часто задаваемым вопросам» (**http://www.wow-europe.com/en/info/faq/wowrussianru.html**). Чуть позже тут появятся официальные русскоязычные форумы и раздел техподдержки. Русский стал пятым официально поддерживаемым европейским языком игры, наряду с английским, французским, немецким и испанским.

5 Ubisoft сделает Tom Clancy's MMORPG

Повторение пройденного или нечто новое?

Ubisoft объявила о планах по созданию очередной игры во «вселенной Тома Клэнси». И на этот раз это будет полноценная MMORPG с впечатляющими инвестициями до $50 миллионов. Руководитель компании Ив Гилмо уверен в успехе, ведь на сегодняшний день Ubisoft уже наводнила рынок разнообразными играми под брендом Tom Clancy's – все они имеют многопользовательский режим, а потому необходимый для освоения нового жанра опыт у нее имеется.

Щедрые инвестиции в новую MMORPG стали возможны лишь после того, как компания окончательно выкупила все права на торговую марку Tom Clancy's и на ту литературную основу, которая она включает. Теперь руки Ubisoft не связаны отчислениями правообладателю, и компания может создавать высокобюджетные MMO-игры, не опасаясь за их окупаемость.

6 Teknomagic: скоростная прокачка

А вам нужна настоящая медаль?

Российская браузерная «интеллектуальная» casual MMORPG «Техномагия» (Teknomagic) через неделю после анонса зафиксировала неплохие 2 337 регистраций. К проекту наметился явный интерес, и чтобы его подстегнуть, администрация объявила конкурс по скоростному набору уровней.

Победителям положены премии. Одну из них вручат игроку, который первым достигнет 10 уровня (это эквивалентно 100000 очков опыта). Усердный геймер будет награжден медалью «Лучший игрок бета-тестирования» и плакатом с автографами всех разработчиков.

Первая десятка игроков, достигнувших 8-го уровня, получит «вещевые» награды – комплекты ярости или жизни на выбор. В дальнейшем эти и многие другие игровые вещи можно будет выбить из различных монстров или приобрести в магазине.

Принять участие в тестировании «Техномагии», то есть примкнуть к расе людей или гномов, можно по адресу **http://test.tmgame.ru**. Что приятно, достигнутые в тесте результаты не будут обнулены, это позволит сохранить уровень и опыт персонажа после релиза.



6

Лучшие MMORPG месяца

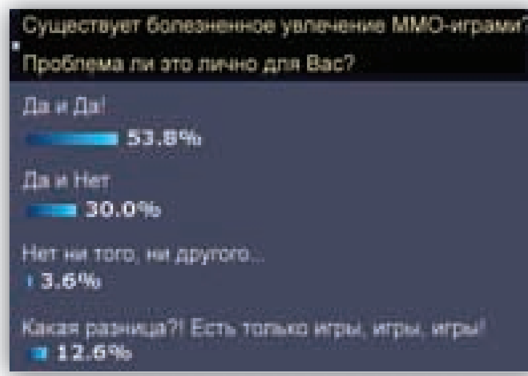
Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
Lord of the Rings Online	http://lotro.turbine.com	8.4
EVE Online	http://www.eve-online.com	8.3
EverQuest II	http://everquest2.station.sony.com	8.3
City of Villains	http://www.cityofvillains.com	8.3
Pirates of the Burning Sea	http://www.burningsea.com	8.2
Guild Wars	http://www.guildwars.com	8.2
Tabula Rasa	http://www.playtr.com	8.2

Самые ожидаемые MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
Age of Conan	http://www.ageofconan.com	7.4
Warhammer Online: Age of Reckoning	http://www.warhammeronline.com	7.3
Earthrise	http://www.play-earthrise.com	7.2
Aion	http://www.plaync.com/us/games/aion	7.2
Stargate Worlds	http://www.stargateworlds.com	7.1
Chronicles of Spellborn	http://www.thechroniclesofspellborn.com	7.1
Shadow of Legend	http://www.shadowoflegend.com	7.0



Опрос общественного мнения

Геймеров попросили ответить на два взаимосвязанных вопроса – о самом существовании проблемы и наличии ее лично у вас.

Фантастическая честность! 54% уверены, что зависимость от Интернета и многопользовательских игр существует, а они подвержены ей в той или иной форме. В этом месте можно было бы поставить точку, если бы не другие ответы…

Не кажется ли вам, что 30% игроков, утверждающих, что «проблема есть, да не про их честь», серьезно лукавят? Но они хоть контролируют ситуацию. Полностью же потеряны для общества 12,6% – они просто не желают слышать о каких-либо «болезненных пристрастиях». Увы, но именно эта цифра замечательно совпадает с данными психиатров (13%), исследующих интернет-зависимость у активных сетевых пользователей.

Источник: MMORPG.com, опрошено 16 394 человек





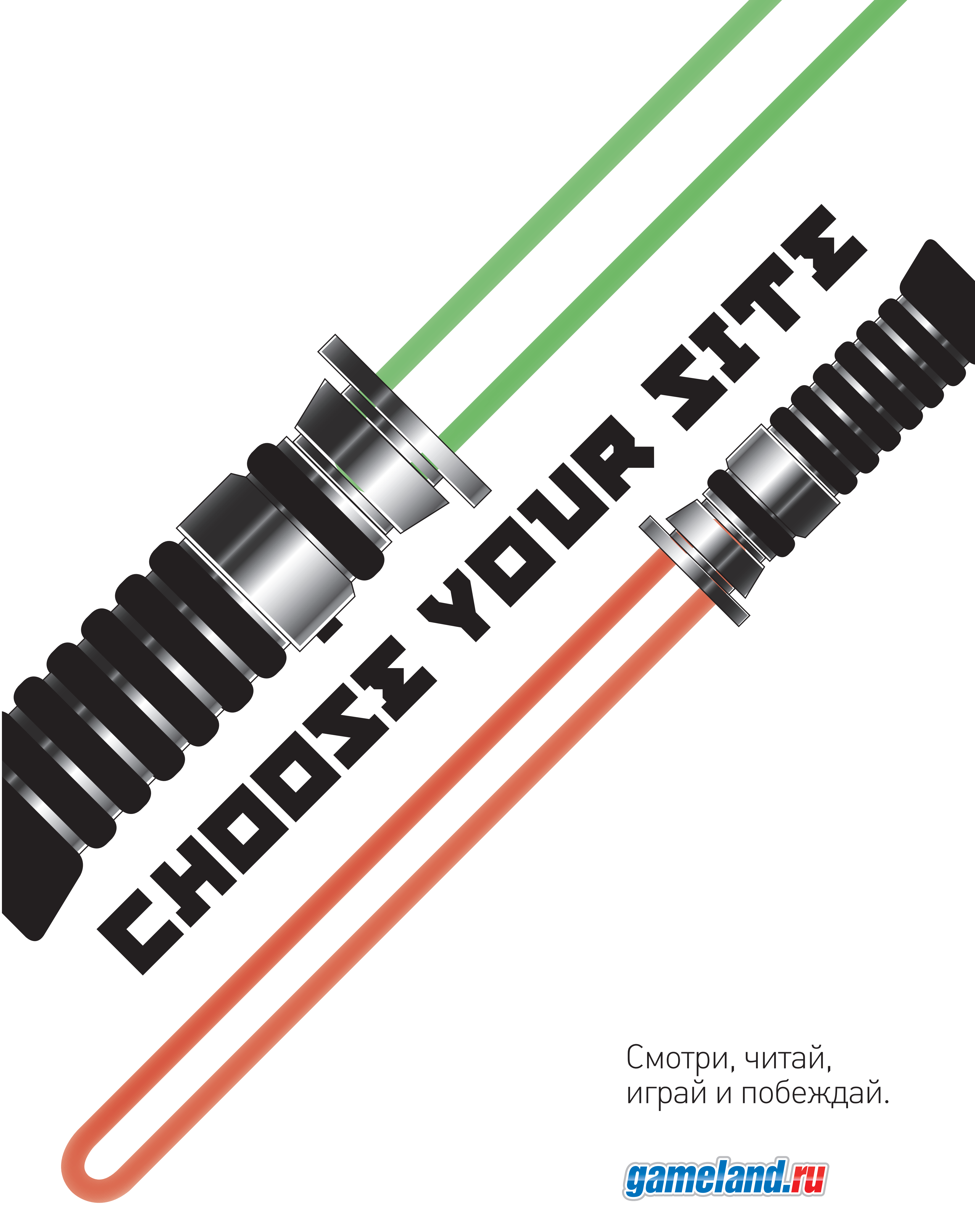
Евгений Никоноров

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

ЗАЧЕМ УБИВАТЬ ЛЮДЕЙ?

PLAYER KILLING В MMORPG – СВОЕГО РОДА ОЧЕРЕДНОЙ ЭТАП РАЗВИТИЯ ЭКЗИСТЕНЦИАЛЬНОГО ВОПРОСА О ПРАВЕ НА УБИЙСТВО, ПОДНЯТОГО ЕЩЕ ДОСТОЕВСКИМ.

Player Killing есть убийство заведомо более слабых или поставленных в значительно худшие условия игроков. Например, Player Killing'ом можно считать убийство игрока значительно меньшего уровня или одетого в несоизмеримо худшую экипировку, игрока, связанного серьезным боем с мобами, равно как и убийство игрока, не сопротивляющегося по тем или иным причинам. PK – убийство, жертва которого заведомо не может оказать достойного сопротивления. Зачастую такое убийство не просто не имеет игрового мотива, но и противоречит логике мира. Здесь можно провести очевидную аналогию с маньяками-убийцами, которые также убивают не из-за каких-либо благ, но ради извращенного морального удовлетворения, чуждого любому нормальному человеку.
Разработчики игр не любят PK-шников. Существует очень мало современных MMORPG, в которых PKilling не преследуется, и еще меньше тех, в которых он поощряется. Разработчики пытаются придумать всё новые и новые ограничения для PK, призванные обезопасить других игроков от немотивированной агрессии. Это может быть «красный ник» и хороший шанс уронить шмотку в жесткой Lineage 2; это обязательное подтверждение дуэлей и разделение стартовых локаций враждующих фракций в WoW; это зоны с высоким уровнем безопасности в EvE, ганкать в которых весьма затруднительно. Разработчики стараются усложнить жизнь ганкерам и PK всеми доступными способами, но люди продолжают ПКшить! Продолжают, рискуя какими-то игровыми благами, жертвуя неигровой «репутацией» среди других игроков, обрекая себя на травлю.
Player Killing – неотъемлемая часть большинства современных MMORPG. Некоторые игры, напротив, исключают возможность PK. Так, в Guild Wars сражаться с игроками можно только на аренах, в WoW также существуют PvE-сервера. Но открытая PvP-система привносит в игру своеобразную остроту и для «добропорядочных» игроков. Так, многие люди, никогда не занимавшиеся ганком и PKilling'ом, играют только на PvP-серверах. Игроки видят в PK своеобразный путь решения игровых и неигровых конфликтов с другими игроками, возможность психологической атаки на конкретных или случайных людей; кто-то упивается относительной силой своего персонажа или самоутверждается за счет травли других. У меня было много мыслей касательно вероятных неигровых мотивов для убийства игроков. Тогда я развернул целое мини-исследование на эту тему – строил какие-то таблицы, лез в учебники по психологии, изучал соответственные топики на форумах игр. Пытался набросать портрет «типичного ПКшника». Статья была практически закончена, однако, два дня назад я круто изменил своё мнение о PK в MMORPG. Вот как это произошло.
В тот день я зашел в гости к одной давней подруге. Чуть более полугода назад у неё родилась дочь, и с тех пор мы как-то не виделись – вот и решили встретиться. Посидели, попили чаю, разговорились – о жизни, о работе... Слово за слово, рассказал о том, что пишу статьи для «Страны Игр» – веду колонку в разделе про MMO. Тогда подруга сказала, что играет в World of Warcraft. Более того, состоит в топовой гильдии, регулярно ходит в сложнейшие инсты, фармит боссов. Тогда я попросил рассказать её что-нибудь о пвп в целом и о PK в частности, поделиться мыслями и мнениями.
Вместо того чтобы молоть языком, подруга включила компьютер, запустила игру и вошла своим рогой. Добежав до популярного места фарма каких-то нужных ингредиентов, подруга ушла в стелс и осмотрелась в поисках жертвы. Время было вечернее, большинство игроков ушли в инсты, но и тут околачивалось несколько представителей противоположной фракции, фармящих поодиночке. Подруга выбрала противника – какого-то колдуна – подошла к нему, дождалась, пока тот ввяжется в схватку с мобом, и напала. Стан, стан, удар, яд, еще стан... не прошло и десяти секунд, как неприятель был повержен. Подруга опять ушла в стелс и притаилась в ожидании только что убитого колдуна. Последний не заставил себя ждать – немного покружил над равниной, приземлился и снова принялся за фарм. Минуту спустя всё повторилось. Незадачливый колдун снова был отправлен на ближайшее кладбище в виде духа. Подруга убила его еще два или три раза, после чего колдун плюнул и отправился на поиски более спокойного места для фарма. Тогда подруга принялась за следующего врага, используя ту же незамысловатую тактику. «Вообще-то, здесь не принято ганкать, и обычно так не делают», – говорила она, не отрываясь от своего занятия – «ну да фиг с ним...» Один, другой, третий противник ложились к её ногам, а она всё продолжала бегать по округе и убивать игроков. Кто-то сразу перебирался на другое место, кто-то упорно возвращался и пытался дать бой, думая бог знает что про взбесившегося рогу-ПКшника. Подруга уверенно гоняла людей по локации. В правой руке – мышка, левая, та, что на клавиатуре, – поддерживает спящего полугодовалого ребенка. Говорит без перерыва – о новых локациях, инстах и шмотках, о внутригильдевой грызне, не прекращая своей маленькой диверсионной войны. А я смотрю на неё и думаю: «Так вот ты какой, типичный ПКшник!» – и вся моя классификация, весь мой аналитический подход катятся к черту! Я смотрю на неё и думаю: быть может, свой ПКшник живёт в каждом из нас?


CHOOSE YOUR SITE
Смотри, читай,
играй и побеждай.
gameland.ru

LIVE NETWORK CHANNEL

ВСЕ САМОЕ СВЕЖЕЕ И ИНТЕРЕСНОЕ НА ИГРОВЫХ ОНЛАЙН-ПРОСТОРАХ ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ

Ikaruga ★★★★½

XBLA **НОВИНКА**

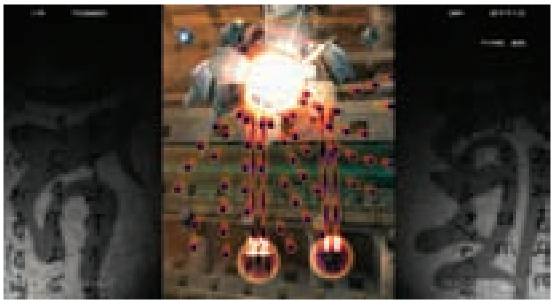
Жанр: **shooter.scrolling.vertical** | Издатель: **Treasure** | Разработчик: **Treasure** | Размер: **50 Мбайт** | Зона: ALL | Цена: **800 MP**

Евгений Закиров zakirov@gameland.ru

Мировая слава досталась Ikaruga не за красивую графику, не просто потому, что представители жанра скролшутеров редко заплывают дальше Японского моря, но благодаря изобретательности разработчиков, добавивших элемент, в корне изменивший игровой процесс, – возможность менять полярность подконтрольного кораблика. На первый взгляд добавление не столь существенное: переключаемся на белое поле и поглощаем белые снаряды, заодно заряжается суперпушка; аналогично с темным полем. Для тех, кто никак не может взять в толк, как правильно уклоняться от распыляемых плотным веером энергетических сгустков, возможность поглощать часть из них – манна небесная, позволяющая играть наравне со всеми? и притом честно, по правилам. Знатокам и мастерам жанра, которых подобный расклад не устраивает, предлагается другая тактика ведения боя: переключаясь на белое поле и пуляя в противника белыми же зарядами, игрок наносит значительно больший урон недругам, отвечающим ему темным плазменным приветом. Знание этих основ позволит пройти игру несколько раз и собрать немного ачивментов, но для борьбы за первое место в таблице рекордов придется освоить обе тонкости Ikaruga и умело менять тактику в зависимости от ситуации.

Ikaruga в XBLA обладает существенно подправленной графикой и привлекательным ценником, но уровень сложности в то же время никаких изменений не претерпел. И пускай среди других скролшутеров Ikaruga всегда считалась наиболее дружелюбной, пройти игру первый раз, не воспользовавшись Continue, получится не у многих. Вместе с тем, сохранять статистику и реплеи разрешает только в том случае, если вы не меняли стандартные настройки. Другими словами, выставив уровень сложности Easy, разрешив «продолжения» и увеличив запас жизней до пяти, вы сможете разве что получать «достижения», но никак не оттачивать мастерство. Как же научиться играть хорошо? Очень просто: достаточно попробовать мультиплеер, завести друзей по интересам и подглядеть, как они проходят уровни. Просто и понятно!





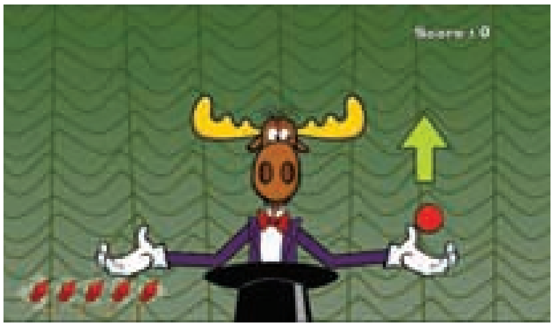
Rocky & Bullwinkle ★★★½

XBLA **НОВИНКА**

Жанр: **special.micro-games** | Издатель: **Microsoft** | Разработчик: **Zen Studios** | Размер: **143 Мб** | Зона: ALL | Цена: **800 MP**

Евгений Закиров

«Приключения Рокки и Буллвинкля» – американский мультсериал, пик популярности которого пришелся на 60-е годы. И хотя в России его впервые показали лишь в 2000-м (когда в свет вышла экранизация похождений белки и лося с очаровательной Пайпер Перабо в главной роли), имена героев неминуемо наводят на мысль о зачем-то потревоженном музейном экспонате. Право, кто сейчас помнит секретного агента Бориса, кто может рассказать, чем же таким интересным занималась парочка говорящих зверей и, наконец, кто все эти персонажи, за которых предлагается играть по мере прохождения потенциального хита XBLA-просторов, Rocky & Bullwinkle? Ответов на эти и другие вопросы, обязательно возникающие в процессе ознакомления, здесь вы не найдете точно – за справочной информацией лучше обращаться все к той же экранизации. Игрокам же предлагается пройтись по семи телешоу, каждое из которых состоит из множества забавных и не очень микроигр. Те, кто не понаслышке знаком с WarioWare, сразу поймут, в чем тут дело. Прохождение одной микроигры занимает около пяти секунд, не учитывая беглое вступление (с указанием используемых кнопок и намеком на действие, которое предстоит совершить) и подсчет итогов. Всего подобных забав насчитывается порядка ста штук, каждая берет за основу какой-нибудь смешной момент из оригинального мультфильма: так, игроку предлагается надевать коту сапоги, отгонять мух и стараться превратить лягушку не в страшное чудовище, а в прекрасного принца. Предусмотрены и игры, где управлять героями необходимо с помощью Live Vision камеры (всего их 25 штук), и онлайн-соревнования, и магазинчик полезных сувениров. Если не гоняться за результатом, достойным таблицы рекордов, то Rocky & Bullwinkle можно пройти за два с небольшим часа, принимая во внимание утомительную необходимость переигрывать большинство сценариев, ведь с наскоку в каждой конкретной микроигре разобраться удается далеко не всегда. Что до графики – плавной анимацией и хорошим рисунком оригинал не мог похвастаться и в лучшие свои годы, так стоит ли укорять в небрежности идейного последователя?





PlayStation Store

Демоверсии:

- ALL UEFA EURO 2008, 988 Мбайт
- ALL Sega Superstars Tennis, 500 Мбайт
- Metal Gear Online Premiere Beta, 743 Мбайт
- Lair, 1919 Мбайт

Дополнения:

- ALL Warhawk: «Operation: Broken Mirror» Booster Pack, 131 Мбайт, 205 руб.
- Warhawk: Booster Combo («Operation: Omega Dawn»+«Operation: Broken Mirror»), 274 Мбайт, $11.99
- Rock Band: Classic Rock Pack 01 (Blondie «Call Me», Lynyrd Skynyrd «Simple Man», The Police «Message In A Bottle»), 93 Мбайт, $5.49 или $1.99/шт.
- Rock Band: Harmonix Pack 01 (Count Zero «Shake», Bang Camaro «Rock Rebellion», Freezepop «Sprode»), 93 Мбайт, $2.99 или $0.99/шт.
- Rock Band: GLaDOS and Jonathan Coulton «Still Alive», 19 Мбайт, бесплатно
- ALL Super Stardust HD: Solo Add-on Pack, 278 Кбайт, 140 руб.
- Guitar Hero III: Legends of Rock: Dropkick Murphys pack («Famous for Nothing», «Flannigan's Ball», «Johnny, I Hardly Knew Ya»), 42 Мбайт, бесплатно
- ALL Lair: Dragons and Control Pack, 246 Мбайт, бесплатно

Xbox Live Marketplace

Демоверсии:

- ALL Universe at War: Earth Assault, 546 Мбайт
- ALL Sega Superstars Tennis, 678 Мбайт
- Armored Core: For Answer, 445 Мбайт
- ALL Army of Two, 1.32 Гбайт
- ALL Football Manager 2008, 263 Мбайт

Дополнения

- ALL Samurai Warriors 2: Xtreme Legends, 2.47 Гбайт, 2400 MP
- ALL Kane and Lynch: Dead Men: The Dope Bag Map Pack (Clean Cut, Hoocker's Trail, Flying High, Hasta la Vista), 442 Мбайт, бесплатно
- Karaoke Revolution Presents: American Idol Encore: 43 песни, 120 MP/шт.
- ALL Halo 3: Legendary Map Pack, 411 Мбайт, 800 MP
- Rock Band: Classic Rock Pack 01 (Blondie «Call Me», Lynyrd Skynyrd «Simple Man», The Police «Message In A Bottle»), 95 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band: Motley Crue «Saints of Los Angeles», 80 MP
- Rock Band: Harmonix Pack 01 (Count Zero «Shake», Bang Camaro «Rock Rebellion», Freezepop «Sprode»), 95 Мбайт, 240 MP или 80 MP/шт.
- Rock Band: GLaDOS and Jonathan Coulton «Still Alive», 19 Мбайт, бесплатно
- Call of Duty 4: Modern Warfare: Variety Map Pack, 444 Мбайт, 800 MP
- ALL Poker Smash: Poker Smash Puzzle Pack 1, 300 Кбайт, 100 MP
- ALL Poker Smash: Poker Smash Environment Pack 1, 14 Мбайт, 100 MP
- ALL Two Worlds: Curse of Souls – Pack 2, 47 Мбайт, 600 MP
- ALL Pinball FX: ROCKY AND BULLWINKLE table, 20 Мбайт, 200 MP



Metal Gear Online Premiere Beta
1919 Мбайт

Новости

Алексей «ЗerglinG» Косожихин 3ergling@gmail.com

Главная новость месяца – выход прошивки 2.30 для PS3, полностью меняющей интерфейс PS Store. Отныне виртуальный магазин не завязан на браузере приставки, поэтому работает гораздо шустрее. Также были добавлены новые способы сортировки и функция предварительного просмотра для некоторого контента. Однако за время подготовки нового PS Store в нем не было никаких обновлений, так что свежего контента там пока совсем мало.

Electronic Arts, похоже, испугалась бойкотирования шутера Battlefield: Bad Company и изменила свое решение сделать часть оружия в его мультиплеерной части покупающейся за отдельные деньги. Теперь оружие будет бесплатным, но его все равно придется заработать игровыми достижениями (владельцам «золотой» версии игры, впрочем, все оружие будет доступно с самого начала).

Питер Дилль из Sony подтвердил, что ведется разработка сервиса онлайнового распространения видео (на манер Xbox Live Video Marketplace). А уже в этом году пользователи PlayStation Network получат внутриигровой доступ к XMB, систему «достижений» и, конечно, PlayStation Home.

Рок-группа Def Leppard представит свой новый сингл «Nine Lives» эксклюзивно в качестве скачиваемого контента для Guitar Hero III: Legends of Rock. Это первый такой случай в истории, если не считать песни «Saints of Los Angeles» группы Motley Crue, которая дебютировала одновременно на радио и в игре Rock Band.

Драконий боевик Lair спустя почти год после выхода получил обновление, добавляющее возможность управлять драконом с помощью привычных аналоговых стиков (взамен неудобных гироскопов). Тем временем, на осень запланирован выпуск дополнения для Gran Turismo 5 Prologue, вводящего долгожданную систему повреждений для гоночных машин.

Еще не вышло обновление под кодовым именем Bogart для Burnout Paradise, исправляющее львиную долю багов и шлифующее игру до блеска, а Criterion Games уже анонсировала следующий апдейт – Cagney. В нем будет добавлено три новых онлайновых режима: Online Stunt Run, Online Marked Man и Online Road Rage. И это только начало – разработчики обещают полностью преобразить игру в течение года.

Sony сообщила, что были зафиксированы случаи неавторизованного доступа к аккаунтам пользователей PlayStation Network. Мошенники могли изменить пароль, чтобы получить доступ к личной информации пользователей и загруженным на их учетные записи средствам. Sony рекомендует проверить, не менялся ли пароль вашего аккаунта.

Разработчики из Blazing Lizard объявили, что выход их Pirates Vs. Ninjas Dodgeball для XBLA переносится на конец весны из-за появлений пиратских копий игры. Но просто сидеть и ничего не делать создатели не намерены – в финальную версию игры будет добавлен новый режим, представляющий классические правила игры в вышибалу.

Этой весной поступят в продажу карты предоплаты для американского PS Store. В зависимости от номинала, они позволят загрузить $20 или $50 на счет аккаунта, даже если у вас нет зарегистрированной в США кредитной карты. Так как некоторый контент появляется в американском PS Store гораздо раньше, чем в Европе, это позволит всем и каждому знакомиться со свежим контентом своевременно.

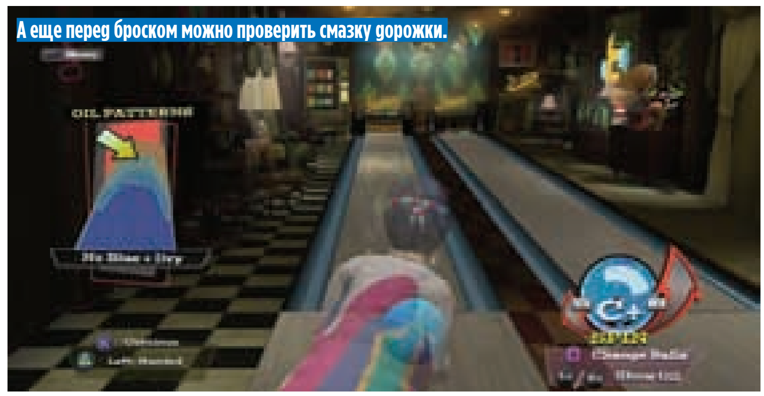
High Velocity Bowling ★★★½☆

PSN НОВИНКА

Жанр: **sports.alternative.bowling** | Издатель: **SCEA** | Разработчик: **SCEA** | Размер: **514 Мбайт** | Зона: [флаг] | Цена: **275 руб.**

Алексей «ЗerglinG» Косожихин

Невероятный успех боулинговой части Wii Sports, похоже, не остался без внимания со стороны Sony – вот и в High Velocity Bowling управление опирается на применение гироскопов. Sixaxis здесь нужно держать не как обычно, за «рога», а как если бы это был настоящий шар для боулинга. Выбор позиции игрока, направление броска и замах реализованы через движения геймпада, а если во время броска зажать курки, то шар приобретет вращательный момент. Это придаст ему гораздо более сложную траекторию движения – это необходимо, чтобы добраться до особо труднодоступных кеглей. Чем дальше, тем этот прием будет использоваться чаще, а ближе к концу переиграть соперника без него и вовсе будет невозможно.
Поначалу доступны только два персонажа, но по мере прохождения чемпионатов нам откроются остальные шестеро (все они различаются характеристиками, вроде скорости или точности). Заодно можно получить новые шары и костюмы для уже открытых персонажей. Результаты чемпионатов можно отослать на онлайновые рейтинговые таблицы. Также доступен режим быстрой игры, который сможет объединить в чемпионате до четырех игроков за одной приставкой. Швырять шары, конечно, придется по очереди, так что можно обойтись всего одним геймпадом.
Графика в High Velocity Bowling довольно симпатичная, хотя временами модели немного «наслаиваются» друг на друга. Реплики персонажей, увы, однообразны и быстро приедаются, зато вместо фоновой музыки можно поставить любые композиции с жесткого диска приставки.



А еще перед броском можно проверить смазку дорожки.

РЕТРОКЛАССИКА

PS one Classics:
нет

Xbox Originals:
нет

Virtual Console:
- Phantasy Star III: Generations of Doom, Sega Megadrive, 800 WP
- Yoshi's Cookie, NES, 500 WP
- Impossible Mission, Commodore 64, 500 WP
- California Games, Commodore 64, 500 WP
- Wonder Boy, Sega Master System, 500 WP
- Fantasy Zone, Sega Master System, 500 WP
- Bases Loaded, NES, 500 WP
- Mega Turrican, Sega Megadrive, 800 WP



Phantasy Star III: Generations of Doom
800 WP



Mega Turrican
800 WP

Игры для PlayStation Eye

PSN РАЗНОЕ

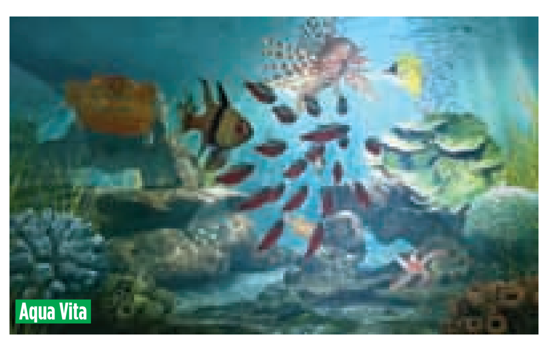
Издатель: **SCEA** | Разработчик: **SCEE London Studio** | Зона: [флаг] | Цена: **100-170 руб.**

Алексей «ЗerglinG» Косожихин

В конце прошлого года Sony выпустило новую периферию для PS3 – камеру PlayStation Eye, достойную преемницу старой EyeToy. Но до сих пор лишь малая толика «больших» игр хоть как-то поддерживает мощный функционал камеры. К счастью, вскоре после ее выхода Sony представила в PS Store обширную подборку игр, чтобы за небольшую плату продемонстрировать нам все возможности этой новинки.
Изюминка коллекции – пазл Operation Creature Feature. Словно в какой-нибудь Lemmings, нам нужно провести маленьких существ Блурбов по подземному лабиринту на волю. Блурбы притягиваются к любому движению, словно к магниту, поэтому все, что требуется от игрока – покрутить рядом с ними кистью руки и перетащить получившийся живой ком через всевозможные дверцы и платформы к выходу. На все дается минуты полторы, но этого обычно хватает с лихвой, тем более что для прохождения уровня необязательно спасать всех Блурбов до единого.
Следующая в списке – The Trials of Topoq. В ней необходимо прокатить шарик по висящим в воздухе квадратным платформам. Управление таково: на каждую платформу, на которой оказывается шарик, транслируется захватываемое камерой изображение. Та часть платформы, на которой камера зафиксирует движение, поднимается, образуя холмики, с которых шарик будет скатываться. Естественно, вскоре появятся препятствия, столкновений с которыми придется избегать.
Остальные проекты для PS Eye трудно назвать играми в обычном смысле этого слова – перед нами, скорее, интерактивные скринсейверы. С помощью Aqua Vita экран телевизора превращается в аквариум с рыбками – их можно привлечь или, наоборот, отпугнуть движением руки. Mesmerize: Distort и Trace похожи на визуализаторы аудиоплеера – в зависимости от настроек вслед за вашей рукой потянутся высотные дома или свет неоновой лампы. Завершает подборку великолепная Tori Emaki – в ней вам предстоит управлять вороньей стаей, которая путешествует по изображенному в стиле древних японских гравюр миру через моря, поля и города. А довершает картину чудесная расслабляющая музыка.



Operation Creature Feature



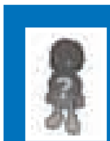
Aqua Vita

PlayStation Eye – невероятно хорошая веб-камера, при этом весьма дешевая. Она способна снимать видео 640x480 с частотой 60 Гц, либо 320x240 с частотой 120 Гц. В камеру также встроен четырехканальный микрофон, с помощью которого можно определить, откуда исходит звук. К сожалению, PlayStation Eye создана специально для PS3, и драйверов для PC под нее нет, да и вряд ли будут.

Address СИ://ОНЛАЙН/НОВОСТИ_ИНТЕРНЕТА

Новости Интернета

В ГЛОБАЛЬНОЙ ПАУТИНЕ ЕЖЕМИНУТНО ПОЯВЛЯЮТСЯ СОТНИ НОВОСТЕЙ. САМЫМИ ИНТЕРЕСНЫМИ «СТРАНА ИГР» ДЕЛИТСЯ С ВАМИ



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

Игры, рейтинги и турниры на «Полигоне»

Один из крупнейших московских игроков на рынке скоростного доступа в Интернет «Центральный Телеграф» расширяет число предоставляемых абонентам услуг за счет «Полигона» (**http://game.qwerty.ru**). Новый игровой портал, задуманный как внутренний ресурс для пользователей сервисов Qwerty (впрочем, зарегистрироваться там может каждый), стал первым шагом на пути к открытию одноименного развлекательного медиа-портала.

Игровые серверы у «Полигона» только легальные – Counter Strike 1.6, CS: Source, Call of Duty 2, Battlefield 2, Battlefield 2142, «Ил-2: Штурмовик» – всего около 20 игр. Нагрузочная способность серверов средняя – одновременно могут играть около 1000 пользователей. Покупать игры не обязательно – работают серверы, как для полных, так и для демоверсий. Последние можно здесь же и скачать.

Как и положено, на «Полигоне» публикуются игровые новости, обзоры хитов и новинок, работают форумы, есть игровое видео, информация о местных кибер-спортивных турнирах и рейтинги игроков.

Напомним, что в линейке сервисов ЦТ уже есть фотохостинг (**http://photo.qwerty.ru**), онлайновое телевидение и видео по запросу (**http://qwerty.ru**).

«Полигон» можно считать ответом ЦТ на аналогичные инициативы других провайдеров «большой пятерки». Скажем, той же «Акадо», открывшей в феврале «Акадо.Игры» (**http://games.akado.ru**) и уже имеющей «Акадо.Музыку» и «Акадо.Софт»; «Комстару», запустившему телеканал Gameland.TV и игровой портал. «Корбина Телеком» также развернула GamePlay.TV, а NetByNet поддерживает сервис «Игры.netbynet.ru» (**http://www.netbynet.ru/resourses/#games**). Здесь царит все тот же Counter Strike, Quake, UT, а три ссылки ведут на… явно нелегальные серверы MMORPG Lineage 2 и World of Warcraft.

MPAA добила TorrentSpy

Борьба лейблов и правообладателей против торрент-трекеров приносит безрадостные для рядовых пользователей результаты – о закрытии объявил еще один крупный поисковик по торрент-файлам TorrentSpy, по информации портала «Вебпланета» (**http://www.webplanet.ru**).

Сейчас главная страница некогда популярного сайта сообщает посетителям, что закрытие ресурса – не мирный договор с правообладателями и не судебная санкция. Администрация проекта пошла на такой шаг сознательно из-за неблагоприятного для торрент-ресурсов климата в США.

Напомним, еще в декабре прошлого года владельцы поисковика де-юре проиграли судебное разбирательство с MPAA (Motion Picture Association of America). Решение суда в любом случае затронуло бы администраторов, так как предыдущее постановление суда сотрудники TorrentSpy отказались выполнять. В 2006 году MPAA обязала руководство TorrentSpy выдать ряд пользователей, вместо чего базу логов (с IP-адресами, логинами и прочим скарбом) мужественные пираты «грохнули».

«Сегодня в США юридический климат в сфере копирайта, приватности поисковых запросов и ссылок на торрент-файлы является слишком неблагоприятным. Последние два года мы провели в борьбе с правообладателями, защищая себя и своих пользователей, потратив при этом сотни тысяч долларов. В конце концов стало ясно, что единственным решением может стать лишь полное закрытие проекта», – отмечается в заявлении команды TorrentSpy.

Файлы@Mail.ru: 10 Гбайт каждому

На инициативу «Яндекса», недавно представившего бета-версию «Народ.Диска» (http://narod.yandex.ru/disk), Mail.ru ответила схожим проектом - Файлы@Mail.ru (http://files.mail.ru), также предназначенным для хранения и обмена пользовательских файлов.

Файлы@Mail.ru – бесплатный сервис с современным функционалом. Ссылку на файл, сохраненный на хостинге, можно отправлять по электронной почте, публиковать в блогах, на форумах и т.д. Перейдя по ссылке, скачивает файл, естественно, если тот не защищен паролем. В последнем случае, скачать его смогут только те, кому известен этот пароль. Вместе с файлами получателю можно отправить короткий комментарий - не более 500 символов.

На Файлы@Mail.ru используется единая система авторизации по личному e-mail, принятая на портале. Общий объем хранилища доходит до 10 гигабайт, размер единовременно загружаемого файла или группы файлов – до 1 гигабайта (для незарегистрированного пользователя – до 100 Мбайт). Напомним, у «Яндекса» общий объем и количество файлов не ограничены, а отдельная загрузка лимитирована порогом в 750 Мбайт.

Пользовательские данные, как и на других файлообменных сервисах, хранятся до 90 дней (файлы, «залитые» неавторизованным пользователем, – 3 дня), и если ими три месяца никто не интересовался, будут удалены. Если же файлы регулярно скачивают или владелец запросил продление – они хранятся так долго, как это нужно.

Из других особенностей сервиса отметим отправку файлов по e-mail, а также возможность получать файлы, высланные другими пользователями на адреса почтовой службы Mail.ru (mail.ru, list.ru, bk.ru. inbox.ru), прямо в своем профайле. Также разрешено давать одну ссылку для скачивания группы файлов, которая может формироваться как из загруженных самим пользователем, так и из присланных другими материалов.

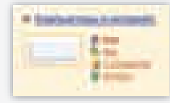
«Как крупнейшая почтовая служба мы постоянно сталкиваемся с просьбами пользователей об увеличении вложений к письмам, – говорит Анна Артамонова, вице-президент и директор по маркетингу Mail.ru. Мы идем им навстречу, в настоящее время почта Mail.ru дает возможность переслать вложение размером до 30 Мбайт. Но современные технологии делают файлы все более громоздкими, e-mail протокол все меньше подходит для их передачи. Ведь даже если мы разрешим пользователям отправлять с ящиков Mail.ru огромные файлы, не все получатели будут готовы их принять. Проект Файлы@Mail.ru как раз предназначен для решения этой проблемы – теперь, чтобы передать архив с фотографиями, тяжелый макет или презентацию, пользователям достаточно просто залить файл на сервер и послать друзьям или партнерам ссылку на него».

Тинейджеры заработали в Сети $5 млн

Два ирландца, братья Джон и Патрик Коллисон, продали свой сетевой проект Auctomatic (**http://auctomatic.com**) и стали миллионерами. Покупателем выступила крупная канадская компания

ГАЛЕРЕЯ БЛОГОВ

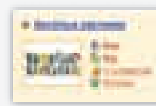
Компьютеры и интернет
http://blogs.mail.ru/community/compi



Кому читать/писать:
тем, кто имеет/решает компьютерные проблемы.

Сообщество определенно желает стать сразу и самым популярным, и самым полезным. С раскруткой пока все хорошо – каким-то чудом «Компьютеры и интернет» уже входят в десятку самых популярных в «Рейтинге сообществ» Яндекса. С пользой дело тоже обстоит неплохо. Вопросы в основном о поиске драйверов, настройке Windows или об излечении глюков браузера и других программ. Посетители на них исправно отвечают. Как редкие жемчужины среди … ну, вы поняли… тут встречаются более заковыристые вопросы – скажем о вставке в видеоролик картинки, которая должна перемещаться по кадру при его проигрывании («вместо головы человека поставить другой рисунок, и он будет двигаться с ним как одно целое»). Или «как сделать, чтобы программа запускалась автоматически на 1 ядре двуядерного процессора?». А знаете, что самое удивительное? Даже на эти вопросы тут находят ответы.

Веселые картинки
http://blogs.mail.ru/community/veselie_kartinki



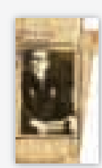
Кому читать/писать:
тем, кто верит, что смех продлевает жизнь.

Перед вами удивительный коллективный блог, в котором блистательно отсутствуют комментарии. Случилось это потому, что модераторы настойчиво просят всех, кто жаждет писать отсебятину и излагать мысли, сопровождать текст по возможности иллюстрациями.

А это не очень-то и получается – «веселые картинки» сами по себе весьма смешны и самодостаточны, так что адекватно ответить трудно. И бог с этим – все равно уже есть 24-е место в рейтинге Яндекса!

Так что начните трудовые будни с просмотра свежих поступлений (десятки юмористических фотографий, рисунков и коллажей в урожайные часы), которые оставляют лишь некоторые из шести сотен ежедневных посетителей блога.

dirty.ru
http://www.dirty.ru



Кому читать/писать:
тем, кто нашел что-то интересное в сети.

Старейший (с 2001 года) и прямо-таки образцово-показательный stand-alone блог сменил способ выдачи записей на заглавную страницу. В результате продолжавшегося полгода эксперимента теперь «по умолчанию» сюда выводятся не новые посты в хронологическом порядке, как это было последние шесть лет, а самые интересные записи за последнее время. Как пишет администрация: «Интерес, популярность и что такое «последнее время», мы с переменным успехом определяем по активности, голосам и комментариям».

Все это делается для того, чтоб хорошие и заслуживающие внимания посты висели на самом верху дольше, а плохие и расстраивающие – быстрее исчезали. Результат новации заслуживает твердую «четверку» – интересное теперь и в самом деле на виду. Всем, кто знакомится с dirty.ru впервые, помнить – здесь рассказывают о своих находках в Интернете (сайты, новости, игры и т.п.) и их же обсуждают.

Go

Мини-игры. Наш выбор

КОНЕЧНО, Я ЗНАЮ, ЧТО В ОФИЦИАЛЬНОЙ КЛАССИФИКАЦИИ ИГРОВЫХ ЖАНРОВ, ПРИНЯТОЙ В НАШЕМ ИЗДАНИИ, НИКАКИХ «БРОДИЛОК» НЕТ. НО ВСЕ-ТАКИ ЭТО ОНИ – ВСЕМИ НАМИ ЛЮБИМЫЕ «БРОДИЛКИ»! НЕМНОГО ОТ АРКАДЫ, ЧУТЬ-ЧУТЬ ОТ КВЕСТА, ТОЛИКА ОТ RPG – ТАКОВ СЕКРЕТНЫЙ РЕЦЕПТ ИГРОВОГО МИНИ-ХИТА.

PHANTOM MANSION

http://www.gimme5games.com/index.jsp?id=pm_red

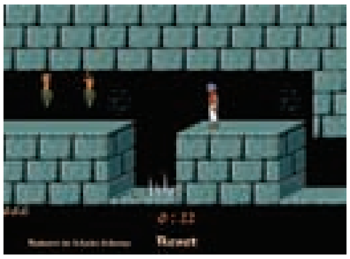
Бедолагу Гектора надо вывести наружу из лабиринта. Для этого собираем всех духов, чтобы нас выпустили, находим ключи для запертых дверей, двигаем предметы и используем «переключатели». Само собой, не попадаемся скелетам и зомби. Понравилось? На том же сайте еще пять серий.



PRINCE OF PERSIA

http://www.gamespot.com/promos/princeofpersia-game/flash

Практически точная копия первого «Принца Персии» от Broderbund, которого так любили в России в 1989 году на заре компьютерной эры. С той поры «Принц» поселился не только на компьютерах, но и в мобильных телефонах и на игровых консолях. Что еще добавить – вспоминаем и наслаждаемся.



INDIANA JONES

http://indiana-jones-2.freeonlinegames.com

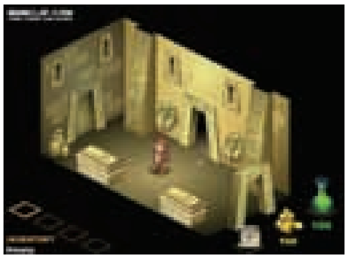
Индиане Джонсу необходимо выбраться из египетской пирамиды, которая просто набита ловушками. Избежать их можно, ловко направляя человечка стрелками – с платформы на платформу, мимо острых шипов и раскаленной лавы. Ну и, конечно, нам встретятся всякие ядовитые гады и босс-«фараон».



PHARAOH'S TOMB

http://www.multgames.onru.ru/multgames/gamesopen/1721.html

Инструкции чрезвычайно просты – собрать как можно больше золота, избежать встреч с монстрами и ловушками, выбраться из Гробницы быстрее всех и, самое главное, живым! Не умереть помогут склянки с лечебным зельем, которые вы собрали по дороге. Остальное – вопрос вашей ловкости.



Популярные блог-хостинги:

Источник: Яndex (http://blogs.yandex.ru)

Представлены сервисы с более чем 1 тыс. записей/день (всего Яndex отслеживает 74 блог-хостинга).

1.	LiveInternet	http://www.liveinternet.ru	(38 тыс. записей/день, – 1 тыс.)
2.	LiveJournal	http://www.livejournal.com	(32 тыс. записей/день, – 17 тыс.)
3.	Diary.ru	http://www.diary.ru	(27 тыс. записей/день, +13 тыс.)
4.	Блоги@Mail.Ru	http://blogs.mail.ru	(24 тыс. записей/день, +2 тыс.)
5.	LovePlanet.ru	http://loveplanet.ru	(5 тыс. записей/день, без изменений)
6.	Beon.ru	http://beon.ru	(5 тыс. записей/день, без изменений)
7.	LoveTalk	http://ltalk.ru	(4 тыс. записей/день, +1 тыс.)
8.	Рамблер-Планета	http://planeta.rambler.ru	(3 тыс. записей/день, без изменений)

Live Current Media с оборотом более $8.4 млрд. Старший из братьев, 19-летний Патрик, переедет в Канаду, где будет работать на покупателя – Live Current. Его брат Джон, который моложе на два года, продолжит учебу в Ирландии. Automatic представляет собой сервис, облегчающий продавцам сетевого аукциона eBay управление своими лотами. Проект был запущен в 2007 году, поиск инвесторов продолжался около полугода. Лишь в середине 2007 года деньги выделил известный американский венчурный фонд Y Combinator, и дело сдвинулось с мертвой точки. Кстати, полученными $5 млн. братьям придется поделиться еще с двумя основателями Auctomatic.

GoGo.Ru – активно ищем видео

Поисковая база GoGo.Ru (**http://gogo.ru**) пополнилась видеоконтентом из пяти новых источников. В базу были добавлены ролики телеканала НТВ, видеосервисов LastFM, RussianClip.com и RussianRemote.com, а также видео с сайта РИА «Новости». Новые возможности стали доступны и пользователям сервиса Поиск@Mail.Ru (**http://go.mail.ru**), который использует механизм GoGo.Ru для поиска по видео.
На данный момент поисковая система GoGo.Ru индексирует видео на почти двух десятках сетевых ресурсов. Поисковая база непрерывно пополняется контентом из пяти новых источников, а также свежими роликами ранее подключенных проектов Видео@Mail.Ru, Smotri.com, RuTube, Rambler Vision, Video.I.UA, LiveInternet.ru, МуВи, Bigmir.net, Teledu, InTV.ru, YouTube и Metacafe. Помимо общего увеличения индексной базы существенно повысились темпы ее пополнения. Это позволяет пользователям GoGo.Ru и Поиск@Mail.Ru легко и быстро ориентироваться во всем разнообразии видеоконтента в Сети. Заметим, что сегодня поиск по видео воспринимается уже не как дополнительная опция поисковых систем, а как полноценный и очень востребованный сервис. В Рунете доля обращений к поиску по видео составляет 30% от общего числа запросов, тогда как на поиск по картинкам приходится только 20%.
Как мы знаем, GoGo.Ru использует некоторые оригинальные алгоритмы. В частности, производится фильтрация выдаваемых результатов в зависимости от потребностей конкретного пользователя, а также сервис делает попытку предугадать его поисковые интересы.

В Сети теперь больше блогов на японском

Результаты проведенного исследования свидетельствуют, что доля японского языка превысила долю английского языка в блогах, сообщает портал CyberSecurity (http://www.cybersecurity.ru). Согласно опубликованным данным, полученным экспертами компании Technorati, за последние два года общее число блогов выросло в девять раз, достигнув цифры более 72 миллионов. Этот рост продолжается с впечатляющей скоростью 120 тысяч блогов в день.
Классификация по языкам свидетельствует о том, что по состоянию на апрель этого года 37% блогов велись на японском, а 36% - на английском языке. Три месяца назад доля английского языка составляла 39%, а японского - 33%.
В ходе исследования также выяснилось, что языки, используемые в блогах, «диверсифицируются»: на долю китайского языка приходится уже 8%, итальянского и испанского по 3%, а русского, французского и португальского по 2%. Не так уж и плохо… СИ

Бесплатная браузерная игра номера

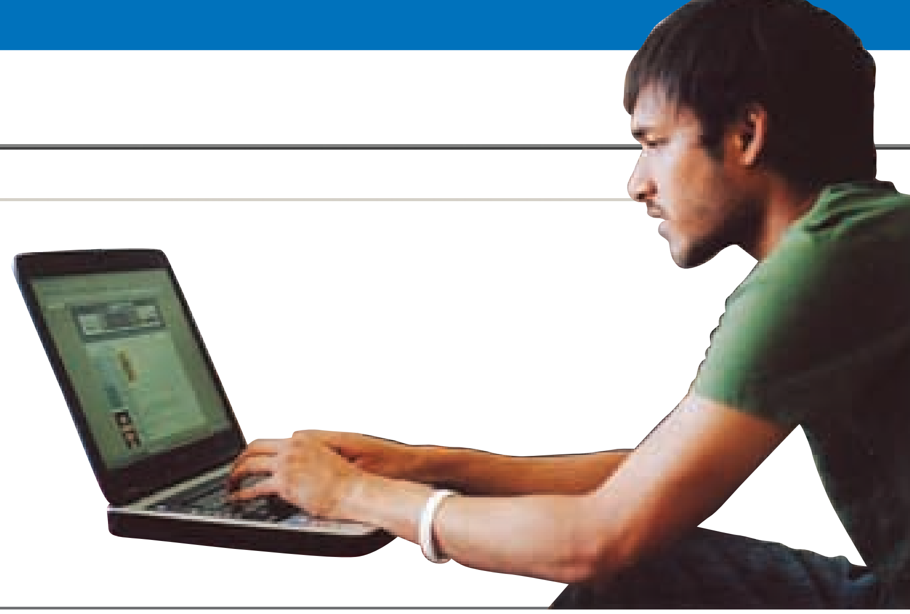
SHERWOOD DUNGEON

ВЕРДИКТ 6.0

ЖАНР: 3D MMORPG/Chat
РАЗРАБОТЧИК: Maid Marian Entertainment
ОНЛАЙН: http://www.maidmarian.com/SherwoodLanding.htm

Специализация студии Maid Marian необычна – компания разрабатывает анонимные многопользовательские игры, где аватары исследуют виртуальный мир, общаются между собой и, конечно же, играют. Причем, именно в такой последовательности – «играют», как вы заметили, стоит на последнем месте. За последние полтора года Sherwood Dungeon претерпела как минимум четыре апдейта. Что касается технической стороны, то итог обновлений очень неплох. Три сервера Sherwood Dungeon «держат» теперь нагрузку в 1200 человек каждый, игроки получили вполне приличную и не тормозящую 3D-графику. Улучшен выбор персонажа и переключение цветов, определяющих одну из 4 гильдий, за которую вы сражаетесь. И, наконец, случилось то, о чем долго просили разработчиков – появились женские аватары.
Sherwood Dungeon, так же как и более ранние Marian's World (женская игра – чат, танцы, переодевания…) и Moon Base (поездки на лунном байке), бесплатна и анонимна. Поскольку регистрации не требуется, просто жмем на стартовой странице кнопку с надписью «Play Sherwood». Следует короткая загрузка, и в нужное поле вводим любимый псевдоним. Подтверждаем, что старше 13 лет (иначе отключат чат) и… добро пожаловать в странный мир, полный насилия.
Собравшиеся тут геймеры развлекаются прохождением квестов, набором уровней и безжалостным PvP. Освоения игра фактически не требует, все интуитивно понятно – движение и повороты выполняем «стрелками», воюем, нажимая на Ctrl и т.д. Квесты, которые выдают NPC, привязаны к вашему текущему уровню – можно брать любой, все они заведомо выполнимы. Увы, задания оригинальностью не блещут: «В подземелье нечисть – пойди убей 4 штуки – получишь в награду Лунный амулет» и все в таком роде.
PvP-поединки кому-то понравятся, а кому-то нет, ведь их результат не зависит от разницы в уровнях сражающихся аватаров. Так что какой-нибудь жалкий 3-5 «левел» теоретически может завалить качка 50-го уровня (если тот без амуниции). Целенаправленно прокачиваться в Sherwood Dungeon могут лишь фанатики. Набор уровней идет достаточно быстро, но, внимание, их количество… не ограничено! С учетом особенностей PvP понять геймера, прокачавшего персонажа до 150-го уровня, непросто. Тем не менее, завсегдатаи утверждают, что есть игроки выше 400-го уровня.
Исследование подземелий дело настолько же увлекательное, насколько лишенное смысла (пока?). Все красиво, монстры встречаются, сундуки с добром и звонкой монетой на каждом углу, между локациями телепортеры. Вот только пещеры бесконечны, и рано или поздно вы оказываетесь в гордом одиночестве в компании с парой сильных мобов.
Кому адресована бесконечная и казуальнейшая Sherwood Dungeon? Думается, только офисному планктону – заскучав, легко «поднять» за рабочий день уровней 10-15.

За нами следят…





Автор:
Дмитрий Тутыхин

С развитием Интернета и притоком туда огромных денежных средств возникли и новые социальные явления, такие как кибер-преступность, кибер-терроризм, информационные войны, интернет-разведка и т.д. Сегодня трудно представить крупную и успешную компанию, не использующую ресурсы сети Интернет. Эти компании не были бы такими преуспевающими, если бы не применяли, кроме стандартных методов развития бизнеса, интернет-разведку или конкурентную разведку.

Интернет-разведка

Зачем же компаниям с незапятнанной репутацией «пронюхивать» про дела конкурентов? На это есть ряд веских причин:

– своевременное предоставление потребителям самой разноплановой информации, имеющей отношение к бизнесу;
– поиск информации, направленный на получение конкурентных преимуществ;
– поиск информации о различных рисках и угрозах, которые могут помешать успешному развитию бизнеса;
– составление прогнозов влияния конкурентов на тот или иной сегмент рынка.

Как видно, интернет-шпионаж может внести огромный вклад в развитие бизнеса и предугадывание шагов конкурентов. Интернет-разведку условно можно разделить на три вида: поверхностная, ответственная и профессиональная. Категория напрямую зависит от средств, вкладываемых компанией в эту сферу, и определяется тремя факторами: штатом, источниками и инструментальными средствами. Однако понятно, что для некоторых малых фирм, в отличие от огромных международных компаний, можно ограничиться и поверхностным подходом. Кстати, для такого метода не всегда нужны большие затраты, достаточно всего лишь браузера и Интернета. Многие, насмотревшись шпионских боевиков и детективов, думают, что секретная информация добывается только из закрытых на семь замков сейфов или чего-то в этом роде. Однако, по оценке заместителя начальника разведки ВМС США в годы Второй мировой войны адмирала Захариаса, 95% информации добывалось из открытых источников, 4% из официальных и всего лишь 1% из засекреченных. И если такое соотношение справедливо для военной разведки, то почему бы ему не быть справедливым для бизнеса? По разным оценкам, большой процент информации, предоставляемой традиционными поисковыми системами, не соответствует требованиям бизнеса. Поэтому малобюджетная разведка не всегда позволяет качественно выполнить поставленную задачу без дорогостоящего инструментария и специализированных баз данных. Но при наличии квалифицированного персонала Интернет может стать достаточным источником для принятия решений в бизнесе. Не все знают, что кроме проиндексированных популярными поисковыми системами страниц существует масса ресурсов, которые поисковые системы по тем или иным причинам обделили вниманием. Именно к ресурсам «скрытого» Интернета относится большинство баз данных, отчеты из которых формируются динамически, по запросам пользователей. В отличие от «видимой» части Интернета, «скрытый» является намного более объемным. На ресурсах http://www.searchenginewatch.com и http://www.searchsystems.net вы можете найти как глобальные, так и локальные поисковые системы. Давайте рассмотрим основные методы интернет-шпионажа или, относительно бизнеса, конкурентной разведки.

Сетевые СМИ

Мониторинг новостных порталов, источников открытых публикаций является, по праву, одним из значимых видов конкурентной разведки. Сама задача мониторинга заключается в систематическом извлечении из открытых источников данных, касающихся упоминания фирм, персон, торговых марок, адресов, телефонов и т.д. Также интересны сами источники этой информации, их направленность, насыщенность. Мониторинг сетевых СМИ направлен в первую очередь на отслеживание действий конкурентов, состояния их компании. Для качественного мониторинга необходимо создавать базы данных для долгосрочного наблюдения, проведения анализа. Также не стоит ограничиваться лишь информационно-поисковыми гигантами Google, Yandex, Yahoo – рекомендуется использовать специализированные источники информации, такие как тематические онлайн-справочники.

Анализ результатов поисковых запросов

Использование общедоступных поисковых систем дает весьма интересные результаты. С помощью поисковых систем можно анализировать не только деятельность отдельной компании, но и отрасли в целом. Также с помощью поисковых систем находят «точку отправления» для разведки. Например, ФИО какой-либо значимой персоны из компании, сайты компании, ее партнеров в России и за рубежом, ценовые базы, в которых предприятие объекта размещает свою информацию рекламного характера, доски объявлений, на которых размещена информация об адресах предприятий или офисов, адресах электронной почты, о сотрудниках и т.д. Современные поисковые системы предоставляют гибкий язык запросов, с помощью которых можно найти в общем доступе даже случайно оставленный нерадивым сотрудником важный документ, проведя анализ которого, можно узнать довольно много о компании. Вплоть до имени компьютера, на котором был создан этот документ, или имени сотрудника. Ну и, конечно же, результаты поиска используются для построения разного рода аналитических отчетов. Приведу пример: в строке запроса поискового гиганта Google введу нехитрый запрос «уставной капитал банки». И сразу на первой странице появилась информация об уставном капитале различных банков и об его изменении. Вот некоторые из результатов: «Уставный капитал Лес Банка сформирован в сумме 240 909 130 рублей и разделен на 2 409 059 обыкновенных именных бездокументарных акций ...», «ВТБ доведет уставный капитал банка «ВТБ-Армения» до $52 млн.», «Банк «БТА-Казань» увеличит уставный



1 Результат запроса «уставный капитал_банки» в Google.



2 Форма регистрации сайта www.Vkontakte.ru. Уж очень много просят информации.

Go

капитал. Банк «БТА-Казань» 30 октября начнет размещение акций дополнительной эмиссии общим объемом 1 млрд. 77,5 млн.». Как видно, полезная информация налицо, и это всего лишь при вводе тривиального запроса.

Исследование корпоративной сети

Найдя в поисковой системе корпоративный сайт компании, его можно подвергнуть исследованию, дабы выявить потенциально уязвимые к утечке информации места. В процессе предварительного исследования сайта выявляется адресное пространство, используемое в организации. Эта информация общедоступна, и обнаружить ее можно во многих местах. В первую очередь, служба DNS (служба доменных имен) позволяет определить адреса веб-серверов организации: адрес главного DNS-сервера в домене и адрес почтового сервера. Отыскать нужные адреса можно с помощью Американского реестра номеров интернета (**http://www.arin.net**). В ARIN возможен поиск по имени компании для нахождения адресных блоков, назначенных данной организации. Дополнительные доменные имена, назначенные организации, имеются в Network Solutions (**http://www.networksolutions.com**). Для каждого найденного домена с помощью службы DNS определяются дополнительный веб-сервер, почтовый сервер и диапазон адресов. Также довольно много информации можно узнать, используя так называемую зонную передачу. Когда в сеть добавляется новый DNS-сервер, для которого задается конфигурация нового дополнительного сервера существующей зоны, он выполняет полную начальную передачу зоны для получения и репликации полной копии записей ресурсов зоны. Для большинства ранних реализаций DNS-сервера тот же способ полной передачи зоны используется, когда зоне требуется обновление после внесения изменений. Проще говоря, если сервер позволяет осуществлять такую передачу, то в результате возможно получение списка всех известных ему систем домена. Правильно настроенные DNS-серверы ограничивают зонную передачу. Ваши попытки получить список систем домена, используя зонную передачу, как правило, заносятся в журнал событий и могут быть выявлены системным администратором. Используя все вышеперечисленные способы, разведчик получает список доменов, назначенных организации, адреса всех веб-серверов, почтовых серверов и главных серверов, список диапазонов адресов и, потенциально, список всех используемых адресов. Зная все это, можно попытаться взломать сеть компании и получить нужную информацию.

Анализ социальных сетей, блогов, интернет-пейджеров

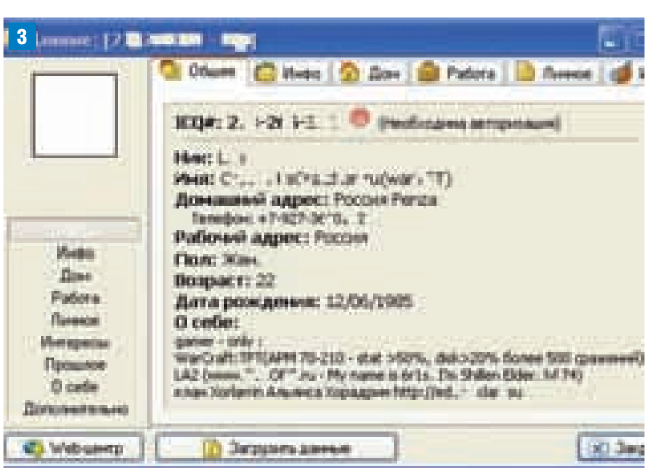
Как вы знаете, в наше время только ленивый не зарегистрирован в разного рода социальных сетях, не ведет свой блог, проще говоря, не участвует в интернет-жизни. Социальные сети – это еще один лакомый кусочек для разведчиков. Посмотрите на анкету любой из социальных сетей при регистрации. Возьмем, например, www.vkontakte.ru. Разработчики этой социальной сети предлагают пользователю ввести практически все данные от рождения до сегодняшнего дня: Имя, Фамилия, E-mail, Страна, Город, Школа, Класс, Год начала обучения, Год окончания обучения, Год выпуска, Вуз, Факультет, Кафедра, Форма обучения, Текущий статус, Дата выпуска, Место работы и т.д. Также для поднятия рейтинга в этой социальной сети люди выкладывают фотографии, видео, свои контактные данные (телефоны, адреса электронной почты). Понятно, что такой набор данных не может не заинтересовать людей, занимающихся конкурентной разведкой. Опытный программист может без труда написать программу, которая определила бы всех пользователей этой сети, относящихся к той или иной компании, более того, некоторые люди пишут полную информацию о месте работы с указанием должности и даты начала. В результате анализа какой-либо социальной сети можно установить: фамилию, имя, отчество определенного сотрудника компании, фамилии, имена, отчества его сотрудников и друзей из принадлежащих к данной компании, структуру штата компании, места активного отдыха интересующей персоны в различных кафе, барах, ресторанах, развлекательных клубах, определение интересов персоны, многочисленные фотографии персоны в неформальной обстановке. Нередко, просматривая блог или данные интернет-пейджера интересующей персоны, можно найти её страничку на сервере интернет-знакомств, чем также можно воспользоваться. Например, изучив анкету сотрудника, определив какие он преследует цели на этом сайте, можно выдать себя за объект его поисков и завести неформальное онлайн-знакомство, в ходе которого непринужденно расспрашивать сотрудника о делах компании. Для этого хорошо бы иметь навыки социальной инженерии или нейролингвистического программирования, с такими задачами хорошо справляются психологи, которые «на лету» могут определить какую-либо слабость человека и играть на ней в свою пользу.

«Работа» с персоналом

Некоторые действия, применяемые к сотрудникам с целью получения от них информации, мы рассмотрели выше. Однако это далеко не все методы, которые используют в ходе конкурентной разведки. У всех людей есть свои увлечения и слабости. Они не расстаются с ними на протяжении долгого времени, в том числе и на рабочем месте. Этим-то и могут воспользоваться разведчики. Сначала в открытых источниках добывается и изучается вся информация о сотруднике. На какие сайты он ходит, какую музыку слушает, как любит отдыхать и т.д. Узнав все это, можно подстроить так, чтобы к нему на рабочий компьютер попала шпионская программа. Не замечая ее, он будет продолжать работать, а разведчик будет получать всю информацию, проходящую через машину сотрудника. Также через зараженный компьютер сотрудника можно заразить и всю локальную сеть, тогда практически вся информация компании будет в руках у разведчика и, следовательно, компания, на которую работает разведчик, будет всегда на шаг впереди. Также возможна ситуация, когда на своем рабочем месте сотрудник занимается, мягко говоря, совсем не работой. Одни играют в игры, другие смотрят порно-контент, третьи просто бродят по просторам Интернета. На всем этом можно сыграть. При некоторых условиях можно просто шантажировать сотрудника, который боится за свое место и репутацию в компании. Иногда разведчики поступают совсем неэтично. Так, известен случай, когда в компании-жертве был обнаружен сотрудник, у которого тяжело заболел ребенок. Ребенку срочно нужна была дорогостоящая операция за рубежом. В компании об этом не знали, а сотрудник имел право подписывать финансовые документы. Несложно догадаться, на чем сыграли разведчики. Приведу еще один пример, направленный на сотрудника одной компании. Сотрудник работал системным администратором в компании. После изучения доступной информации о нем в Интернете стало известно, что он большой поклонник мексиканской музыки и часто посещает тематические форумы. На них он жаловался на скупость русскоязычных ресурсов, посвященных мексиканской музыке. Проанализировав все пожелания сотрудника-жертвы, разведчики сделали для него сайт и наполнили его мексиканским фольклором. Также разведчики провели активную рекламу своего новоиспеченного сайта. В результате системный администратор зашел на сайт и стал наслаждаться своей любимой музыкой, в то время как с его компьютера и компьютеров локальной сети скачивалась информация. Этот случай еще раз доказывает нерадивость и некомпетентность многих сотрудников IT-сферы. Как вы понимаете, это далеко не весь список возможных атак на персонал компаний.

Заключение

Можно с полной уверенность констатировать, что значение конкурентной разведки постоянно растет. Это связано с рыночными процессами, ростом конкуренции во всех областях бизнеса и с бурным развитием информационных технологий. Базы знаний увеличиваются и развиваются, люди оставляют все больше информации о себе в Интернете. Поэтому интернет-разведка как часть конкурентной разведки в ближайшее время будет незаменима для компаний, которые хотят быть всегда на шаг впереди соперников. СИ





3 Информация человека пользующегося ICQ, заметьте даже телефон есть.

4 Просмотр адресного пространства корпорации Microsoft на сайте www.arin.net.

Открытые бета-тесты мая

МЫ ПИСАЛИ ОБ ЭТОМ В НОВОСТЯХ, НО ВСЕ-ТАКИ ПОВТОРИМСЯ – АНГЛОЯЗЫЧНАЯ ВЕРСИЯ MABINOGI: FANTASY LIFE (HTTP://MABINOGI.NEXON.NET) НАХОДИТСЯ В СТАДИИ OPEN-BETA. ЭТА ПОПУЛЯРНАЯ В ЮЖНОЙ КОРЕЕ MMORPG (БОЛЕЕ 7 МИЛЛИОНОВ ГЕЙМЕРОВ), ЧЬИ АНИМЕ-ПОДОБНЫЕ ПЕРСОНАЖИ, «ПОКРЫТЫЕ» НАРИСОВАННЫМИ ОТ РУКИ ТЕКСТУРАМИ, ДЕЙСТВУЮТ В ДРЕВНЕ-КЕЛЬТСКОМ СЕТТИНГЕ. ОТЛИЧИТЕЛЬНАЯ ОСОБЕННОСТЬ MABINOGI – ВЗРОСЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ СО СТАРТОВЫХ 10 ДО ПРЕКЛОННЫХ 25 ЛЕТ (ПО ОДНОМУ ГОДУ В НЕДЕЛЮ). СТАРЕНИЕ ПЕРСОНАЖА ПРИНОСИТ БОНУСЫ; ЕСТЬ ВОЗМОЖНОСТЬ СКИНУТЬ НАЖИТЫЕ ГОДЫ И НАЧАТЬ СНАЧАЛА, СОХРАНИВ ВЫУЧЕННЫЕ НАВЫКИ. СТОЛЬ НЕОБЫЧНАЯ СИСТЕМА – ВЕСКИЙ АРГУМЕНТ ЗА УЧАСТИЕ В ТЕСТЕ.



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

В бете 2Moons (**http://2moons.acclaim.com**) мы с вами уже участвовали. Как вы помните, это англоязычная и «улучшенная» для Северной Америки корейская Dekaron. Европейцев, а следовательно, и нас с вами, теперь ждет оригинальная игра – изобилующая кровавыми схватками, агрессией и насилием MMORPG Dekaron for EU (**http://www.gametribe.com/gt/dekaron.do**). Если вам больше 18 лет, поинтересуйтесь, что пришлось убрать из проекта, чтобы он стал пригоден для североамериканского рынка? Обе игры бесплатны, потому сравнение денег не потребует.

И последнее напоминание – открытый тест локализованной версии Reign of Revolution (**http://www.r2online.ru**) должен был начаться в апреле. Основная задача – проверка PvP в R2: масштабные осады или скоротечные поединки в любое время, в любом месте и в любом составе. Конечно, мы пишем о майских тестах, но все-таки уточните, идет ли еще эта интересная бета. Вдруг, как это бывает, сроки сдвинулись?

Cronous

На первый взгляд «дьяблоподобный» Cronous (**http://www.cronous.com**) – типичнейший представитель бесплатных 3D MMORPG категории B+. Однако чуть более глубокое знакомство с игрой открывает некие особенности, которые, возможно, придутся по вкусу.

Скажем, особый класс «развивающихся» предметов (growth items), добываемых из boss- или death-level монстров. Цель – чтобы геймер больше думал об игровом процессе и меньше – о затратном апгрейде амуниции. Если вы обладаете growth item'ом, то он будет развиваться в соответствии с выбранной специализацией и уровнями, набираемыми персонажем, начиная с первого. В итоге вы всегда экипированы самым оптимальным образом. Имя персонажа, долго владевшего growth item, в качестве особого бонуса присваивается этой вещи.

Квестов и навыков в Cronous немного – около 100 и ровно 30, соответственно. Что удобно, жесткой специализации нет – ненужный навык разрешено забыть и выучить вместо него новый. Гильдии могут создавать собственные укрепления и захватывать имеющиеся крепости; бонус, как обычно, сбор налогов в казну игрового объединения. Помимо этого – полиморфизм персонажей, ручные животные (pets) и т.п.

Cronous пользуется специфической популярностью – уже сейчас, на стадии тестирования, администрации приходится закрывать аккаунты за хакерство и нелегальные сделки с использованием наличных денег.

Клиент невелик – 432 Мбайт, Cronous легко пойдет на устаревших машинах (Pentium 4 2,4 ГГц, 512 Мбайт ОЗУ и видеокарта с 32 Мбайт VRAM).

World of Kung Fu

World of Kung Fu (**http://www.worldofkungfu.com**) вступил в фазу открытого тестирования в середине февраля, и конца этому занимательному процессу пока не видно.

Ровно так и происходит в World of Kung Fu – 3D MMORPG, действие которой разворачивается в фэнтезийном Китае. Игровой процесс можно охарактеризовать как «казуальнейший» Lineage II: набор уровней, покупка навыков, сбор базовых ресурсов и элементарный крафт у специализированных NPC. Все настолько упрощено и одновременно так красиво нарисовано, что обеспечивает World of Kung Fu точное попадание в целевую аудиторию – «богатеньких Буратино», играющих время от времени.

Единственная опция, заслуживающая особого внимания, – возможность высокоуровневым персонажам создавать свои школы Кунг-Фу и «передавать мастерство» неофитам. К ней можно добавить разве что систему «проковки амуниции» (forging system), позволяющей путем постепенного добавления ресурсов и денег «затачивать» любую броню и оружие до +20 (с риском разрушения после типичных +4). Все остальное (новые верховые животные, улучшенный баланс, увеличенный дроп, игровой магазин и так далее) появится в ближайших и отдаленных апдейтах. Так что тестирование завершится еще не скоро – принимайте участие.

Клиент World of Kung Fu невелик – около 800 Мбайт. Комфортно изучать Кунг-Фу позволит даже самый древний компьютер. Сдуйте со старичка пыль, и какой-нибудь Pentium 3 933 МГц с 256 Мбайт ОЗУ на борту и видеокартой не слабее GeForce 2 с 32 Мбайт видеопамяти доставит вам еще немало приятных минут.

Goal Line Blitz

Браузерная спортивная MMORPG Goal Line Blitz (**http://goallineblitz.com**) – онлайновый симулятор футбола. Не европейского, где играют ногами, а американского, больше похожего на регби.

В отличие от многих других онлайновых футбольных менеджеров нам разрешается самим создавать игроков (на что даются стартовые 400 Flex Points), наделять их необходимыми характеристиками и именами. Затем их придется тренировать, выпускать на поле в официальных матчах или сдавать в аренду, а полученные очки опыта использовать для дальнейшей прокачки/покупки виртуальных футболистов. Дело это небыстрое – чемпионат длится 40 реальных дней.

Еще один интересный момент, стоящий времени, потраченного на тест, это околофутбольный менеджмент – ремонт и улучшение стадиона, определение цен и торговля билетами.

Загрузка для Goal Line Blitz, как вы понимаете, не нужна, системные требования – любой современный браузер (надежнее – Internet Explorer). Как всегда, в эту бесплатную игру можно инвестировать реальные деньги, покупая у администрации виртуальную валюту Flex Points. СИ







1 Замучила ностальгия по Diablo? Лечитесь Cronous'ом – тут найдется все, включая массовое читерство и RMT.

2 Чем больше, тем сильнее! В World of Kung Fu в это свято веришь – боссы-NPC потрясают своими размерами…

3 Goal Line Blitz: свежесозданного игрока вы можете сразу продать в одну из команд на очень скромную зарплату. Но если футболиста прокачать, его доходы существенно возрастут.

Address СИ://БЛОГОСФЕРА

БЛОГОСФЕРА

про обзоры

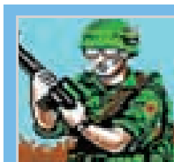
ПРАВИЛА

Во Всемирной паутине, по адресу http://community.livejournal.com/ru_gameland, можно найти сообщество любителей компьютерных и видеоигр, где высказываются мнения и обсуждаются актуальные вопросы, касающиеся игровой индустрии и производимых ей продуктов. Самые интересные высказывания из этого сообщества мы представляем вашему вниманию.



timedevourer

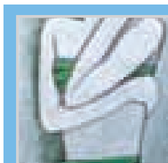
Рецензии, они же обзоры, они же ревью. Самые типичные продукты игрожурской деятельности и, пожалуй, одни из самых востребованных. О востребованности и хочется завести разговор.
Бывают обзоры описательные. «Графика – такая-то, геймплей – такой-то, делать надо то-то и то-то, у сюжета завязка вот такова, камера ведет себя эдак, и в целом игра заслуживает вынесенного вердикта». Плюс: дают понятие об игре тем, кто не владеет должной информацией о ней, позволяет делать собственные выводы на основе данной информации, имеют претензию на беспристрастность. Минус: сухо, информативно, зачастую без «изюминки» и претензии на большее.
Бывают обзоры аналитические. Подчеркнуть сильные и слабые стороны игры; найти подходящие сравнения; выделить в игре основную фичу, которая заслуживает внимания; указать, что и как можно было бы улучшить; рассмотреть игру в общекультурном контексте, провести любопытные параллели. Плюс: интересно. Минус: легко облажаться; читатели, не знакомые с игрой, рискуют банально оказаться «не в теме» и не уловить проводимых параллелей.
Бывают, наконец, обзоры, основанные на личных переживаниях автора, на его эмоциях, на ассоциациях, вызываемых игрой. Плюс: читатель вместе с автором переживает ощущения, которые дает игра; обзор становится глубоко личным, авторским, уникальным. Минус: люди слишком разные – ощущения одного не совпадут полностью с ощущениями другого; игры слишком разные – далеко не все могут вызвать достаточно эмоций, чтобы вдохновить на написание подобного материала; чужое «я» многим читателям может быть неинтересно.
Скажите вот, какой тип рецензии вам импонирует больше? Почему? Считаете ли вы, что какие-то из этих видов обзоров не имеют права на жизнь? Каким вы видите максимально правильный обзор игры?



ataehone

В чистом виде предпочитаю иметь дело со вторым и третьим; потому что первое у человека, пользующегося Интернетом хоть по часу в день не в рабочих целях, будет вызывать зевоту и, после проглядывания скриншотов, пролистываться. А это в корне неправильно, потому что если обзор никто не будет читать, или его будет читать меньшая часть целевой аудитории, то нафиг он сдался?
Аналитика, кстати, не так сильно оставляет читателей «не в теме» по самой игре, сколько по параллелям. Можно сказать, к примеру, «это мы уже видели и не раз – в том же Nocturne, например», и человек, не видевший (или не опознавший в отсылке) историю о похождениях Стренджера, будет долго думать, о чем речь и хорошо это или плохо. При этом сама описываемая игра будет по крайней мере охарактеризована – в большинстве случаев сравнение подаётся в форме «лучше/хуже» и хотя бы примерное представление у читателя сложится.

А личные читать всегда интересно. По-хорошему, здесь-то и зарыта собака. Потому что игра, способная эмоции вызвать, заслуживает внимания. В моей практике был прикольный случай, когда радостно написанное ревью на Burntime, пропагандистский постапокалиптический симулятор выживания, повергло полфорума old-games.ru в фанатичное играние в неё на протяжении нескольких месяцев.
С другой стороны, да – ревьюер и игра могут не сойтись характерами. Вот не понравился человеку Conker's Bad Fur Day, он подумал, что это вульгарно и безвкусно, и он его заругал. А другой, адекватный, захвалил бы (пожурив мимоходом об отдельных косяках). В этом отношении мне всегда нравился подход коллективной оценки – когда ожидаемой Вроде-Как-Великой Игре ревью пишет один (реже – два) человек(а), а затем ещё сколько-нибудь пишут мини-ревью, чтобы представить альтернативные точки зрения.
Полезность – даёт более репрезентативную выборку. Вредность – если впечатления радикально разные, то читатель может запутаться напрочь. Тем не менее, нелишнее, весьма нелишнее.
В случае спорно хороше-плохих игр всё вообще веселее. Тупое перечисление фич игры выглядит как отписка. Почти всегда. У меня вот от таких обзоров всегда впечатление «я в эту игру поиграл мало и/или она мне не понравилась, но мне надо как-то передать вам её кульные стороны, поэтому перескажу-ка я промо-материалы своими словами». Сравнительно-аналитическое – «давайте вдумаемся, почему мне эта игра не понравилась, хотя нам такое обещали». Личное – «я за этой игрой испытал вот что, а мои коллеги – вон что».
А с плохими играми вообще просто. Соответственно, «нам обещали... нам недодали...», что очень часто перетекает в аналитическое «вот это слизано оттуда, вот это отсюда, и эти два куска ну никак не хотят дружить». Личные, кстати, по-прежнему могут оказаться хвалебными. Давным-давно во вредном журнале Game.EXE был длинный running gag про «Закон Ома», названный по фамилии одного из авторов журнала – «даже у самой плохой игры, пусть он будет один на свете, всегда сыщется Настоящий Фанат». И не дай Бог ему оказаться автором обзора в каком-нибудь журнале =)



darcaza

Во-первых, Идеальную Рецензию должно быть интересно читать тому, кто уже сыграл в игру (это главный для меня критерий, а уж 2 или 3 тип – без разницы (первый отпадает по определению)).
И, во-вторых, Идеальную Рецензию должно быть интересно читать тому, кто ещё в игру не играл.
И когда я говорю «интересно», я имею ввиду не столько личные пристрастия гипотетического читателя, сколько индивидуальность, обаяние, талант и мировоззрение Автора рецензии, воплощённые в текст. Об игре. Такой текст имеет самостоятельную ценность, его интересно читать даже тому, кто никогда играть в данную игру не будет.

Не надо делать никаких скидок на портативность. Игра должна быть игрой, в любом случае.

ВНИМАНИЕ!

Тексты блоггеров публикуются с сохранением авторской стилистики и орфографии. Кроме того, блоггеры не являются сотрудниками журнала, и их мнение может не совпадать с официальной позицией редакции.

Авторство обоих постов в сегодняшней рубрике принадлежит вашему покорному слуге – нижайше прошу извинить, но слишком уж интересными показались темы. Каким вы видите наполнение идеальных рецензий? Вопрос, не теряющий актуальности ровным счетом никогда. Если у вас есть на него ответ, не поленитесь – напишите в «Обратную связь». Мы будем рады.





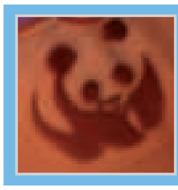


про портативки



timedevourer

А вот скажите, господа, как вы считаете, стоит ли делать поблажку для игр на портативных консолях? В смысле, насколько портативность оправдывает более упрощенный геймплей, например? И многое ли игра теряет при переносе ее из портативного формата в «домашний»?



c_a_l_i_p_s_o

На мой взгляд, портативность консоли подразумевает тот факт, что игрок будет играть на ней как бы «между прочим», когда выдастся свободная минута в очереди, самолёте, поезде и.т.д. Посему и геймплей в ней должен быть более интуитивным и простым. Другое дело, что добиться такого «простого, упрощённого» геймплея, как, например, в Warioware или Osu! Tatakae! Ouendan, довольно сложно. Так что здесь вопрос стоит скорее не о поблажке, а, наоборот, о более тщательном продумывании геймплея.



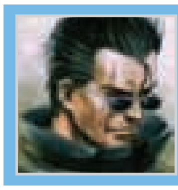
gro_vega

Почему сразу «поблажку»? Игры для домашних консолей – одно дело, для портативных – другое. На портативках имеет значение время загрузок, общая «настроенность» геймплея на порции по пять-десять минут, на приставках же эти критерии не особо важны. Может показаться, что это не особенно критично, однако вспомните Metal Gear Acid. Я готов поспорить, что если бы он вышел на PS2, то общие оценки прессы были бы выше.



vecetti

Не надо делать никаких скидок на портативность. Игра должна быть игрой, в любом случае. Все разговоры разработчиков, дескать, платформа такова, вот и не вышел у нас шедевр, суть дешевые отмазки. Если в CoD поленились или не догадались сделать принципиально альтернативную раскладку, то не приставка же тому виной.
И на геймплей тоже скидок не должно быть. Все-таки в дорогу мы берем одни игры, а ночью поиграть, рядом с сопящей женой – несколько другие (у меня, по крайней мере, так).

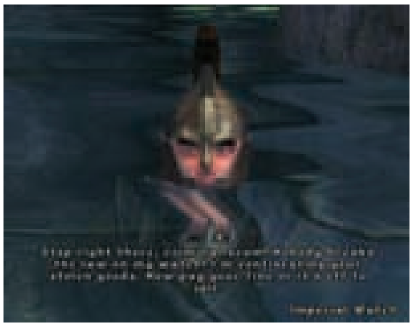


breakleon

Вопрос интересный. С одной стороны, при том, что консоли предназначены для игры вне дома, геймплей игр не всегда этому способствует. Например, игры на DS, с активным использованием стилуса и микрофона, явно не подходят для игры в тесном вагоне метро. Пытаться перекричать гул поезда, сохранить равновесие, или вслушиваться в ритм музыки, пытаясь попасть стилусом в кружочки на экране, тщетно. Но вместе с тем, сидя дома, в спокойной обстановке, получить удовольствия от таких игр можно море. При этом их геймплей не является ущербным, не дает игроку нарочито легкие задачи лишь потому, что консолька умещается в руке. Зачастую, даже наоборот. Получается, что все зависит от разработчика. Та же самая Contra 4 вряд ли даст даже самым ярым хардкорщикам одолеть себя на hard'е с первого раза (да и с десятого не даст), God of War: Chains of Olympus геймплейно ничем не уступает старшим собратьям... Кроме того, на хэндхелдах выходит много игр «старых» жанров, таких как сайд-скроллеры, а также просто переиздания и ремейки игр предыдущих поколений консолей. Следовательно, дело в отношении – если для кого-то геймплей 2D-платформера – упрощенный – хорошо. Но это не значит, что разработчик, пользуясь опытом, не может внести в старую формулу много новых, пусть и не революционных, элементов. И любителям ретро игр это понравится. К примеру, сериал Castlevania вполне успешно продолжается на DS, в то время как на PS2 игры этой серии не прижились. С Соником та же история – спорить не возьмусь, но мне GBA'шные и DS'овские Соники куда ближе, нежели Sonic Heroes и Next Gen Sonic. А то, что портативным играм действительно стоит простить по понятным причинам – это графику и малую продолжительность – это уже издержки чисто технические.

«УГОЛОК БЕЗВКУСИЯ»

Дворцовые стражники в The Elder Scrolls IV: Oblivion на редкость прозорливы. Запустишь руку в чужой карман – и тут, откуда ни возьмись, «Stop right there, criminal scum!» Даже из-под воды достанут (см. скриншот). И не пикнуть. Со временем реплика эта стала шуткой, уместной при любом нарушении каких-либо правил или законов. Помните – что бы вы ни делали, бравый стражник видит вас. Вверху страницы, помимо вечно бдящего стражника, можно также лицезреть миниатюру «Солид Снейк против Оцелота, его говорящей руки и цветоворующей машины, в которую ни за что нельзя стрелять ракетами».



Железные новости

СОВРЕМЕННАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ТЕХНИКА

СМЕНА УПРАВЛЕНИЯ

Новый манипулятор для Sony PlayStation 3 под названием DualShock 3 поступил в продажу на территории Японии еще в начале ноября прошлого года. Жители Северной Америки возможность купить долгожданный контроллер получили совсем недавно – в начале апреля. В принципе, ничего экстраординарного не произошло, если не брать во внимание тот факт, что Sony отказывается от производства классических манипуляторов Sixaxis. Купить такой геймпад сейчас еще можно, но лишь до тех пор, пока запасы не иссякнут на складах магазинов. Напомним, что, по идее, Sixaxis должен был быть оснащен эффектом вибрации, но в связи с судебными разбирательствами компаний Sony и Imersion релиз такого контроллера пришлось отложить. Теперь, когда все разногласия улажены, консоли Sony PlayStation 3, возможно, будут оснащаться более совершенными джойстиками. На данном этапе DualShock 3 поддерживает такие игры, как: Condemned 2: Bloodshot, Lost: Via Domus, Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2, Burnout Paradise, Devil May Cry 4, Resistance: Fall of Man и многие другие.





МЕТКИЙ СТРЕЛОК

Не так много появляется новых компьютерных мышей, предназначенных специально для геймеров. В основном профессиональные игроки предпочитают классические варианты, проверенные временем. Совсем недавно компания Cyber Snipa представила новый манипулятор, который составит конкуренцию многим игровым компьютерным мышкам. Новинка имеет возможность запомнить несколько профилей управления. Всего пользователь может создать три таких профиля и переключать их нажатием одной клавиши. Стоит также отметить, что чувствительность лазерного сенсора регулируется в диапазоне от 400 до 3200 точек на дюйм. Регулировка данного параметра осуществляется небольшой кнопкой. Текущее значение чувствительности можно определить по световому индикатору – каждому уровню соответствует индивидуальный цвет. Вес мышки можно откалибровать с помощью семи грузиков (20 грамм каждый), входящих в комплект поставки. Цена контроллера составляет чуть больше $50.



НОВЫЕ ДЕВЯТКИ

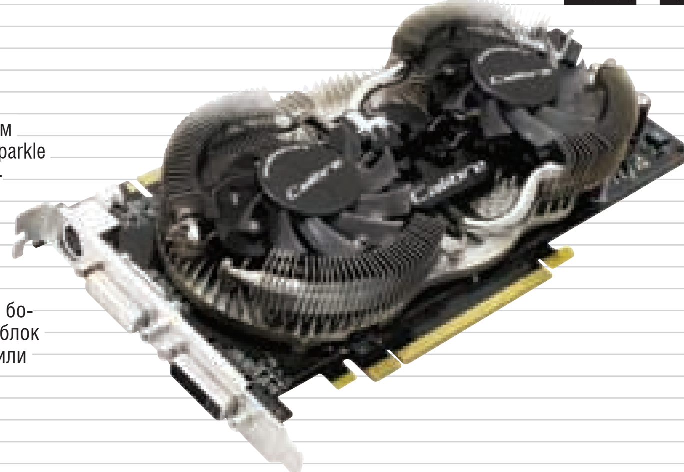
Мы уже рассказывали в одном из предыдущих выпусков о новой видеокарте от NVIDIA, которая построена на базе инновационного чипа GT200. Первые модели двухпроцессорной платы GeForce 9900GX2 и одноядерного решения GeForce 9900GTX уже были представлены ведущими производителями графических адаптеров. В связи с этим выпущенная ранее плата GeForce 9800GX2 будет снята с производства уже в июле этого года, так и не найдя должного отклика в сердцах пользователей. Ожидается, что новые платы станут флагманами девятой по счету линейки видеокарт от компании NVIDIA. Следует отметить, что новый чип NVIDIA GT200 уже был протестирован независимыми экспертами в 3DMark'06 при разрешении 2560x1600 точек. Даже при таких настройках карта набрала более 16 тысяч очков, что является более чем высоким показателем. Для примера, при тех же параметрах плата NVIDIA GeForce 8800 Ultra набрала в два раза меньше.



БОЛЬШОЙ ЗВУК

Плееры от компании Apple не теряют своей актуальности. Подтверждением этому может служить обилие аксессуаров для iPod, выпускаемых как самой Apple, так и сторонними производителями. На днях компания IntelliTouch начала продажи беспроводной акустической системы под названием EOS, которая предназначена для использования со ставшими уже классикой плеерами. Колонки работают по схеме 2.1 со встроенной док-станцией, которая поддерживает как iPod, так и мобильные телефоны iPhone. Система оснащена также линейным входом для подключения сторонних звуковых источников. В качестве них могут служить другие плееры или даже компьютер. В акустику IntelliTouch EOS встроена система обработки звука SRS WOW. Прием сигнала, по словам производителя, может осуществляться на расстоянии до 45 м от передатчика – все зависит от препятствий между колонками и источником. Набор EOS Core System, состоящий из основной акустической системы и беспроводного сателлита, продается за $250. При желании можно приобрести дополнительный сателлит за $130.

ВЗЛЕТАЕМ



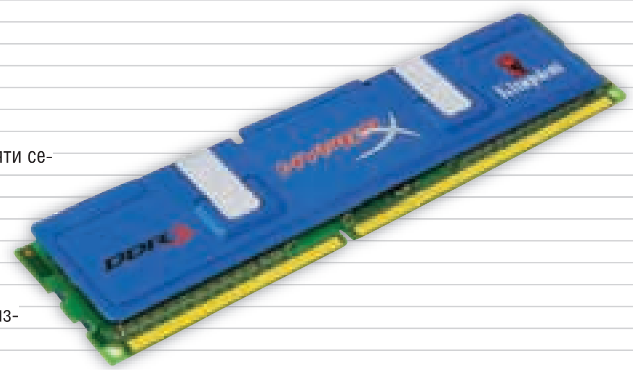
Производители видеокарт продолжают выпускать модифицированные устройства, причем основным объектом изменений по-прежнему является система охлаждения. Например, инженеры компании Sparkle посчитали, что одного стандартного вентилятора для эффективного охлаждения графического процессора и памяти платы GeForce 9600 GT будет недостаточно. Новый кулер Dual Fly обеспечивает снижение температуры чипа при высоких нагрузках в среднем на 10 градусов. При этом заявленный уровень шума составляет 29 дБа, что несколько ниже, чем у эталонного решения (30.6 дБа). Надо сказать, что графический адаптер под названием Sparkle Calibre P960 получил не только мощный охладитель. Также была доработана система компоновки элементов на печатной плате. Замена конденсаторов и некоторые другие радиотехнические преобразования позволили достичь более стабильной работы на повышенных, по сравнению с прототипом, частотах. Ядро, шейдерный блок и 512 Мбайт памяти, которые работают на частотах 700, 1850 и 2000 МГц соответственно, позволили достичь прироста 9.6% в 3DMark'06.



СООБРАЗИМ НА ТРОИХ

Компания AMD уже не раз заявляла о готовности к выпуску первых в мире трехъядерных процессоров нового поколения. И вот наконец AMD анонсировала долгожданные ЦП серии AMD Phenom X3 8000, которые позиционируются как идеальное решение для любителей компьютерных игр и других интерактивных развлечений. Процессоры AMD Phenom X3 рассчитаны на повышение производительности многопоточных приложений (по сравнению с двухъядерными процессорами с той же тактовой частотой). В сочетании с чипсетами серии AMD 780 процессоры AMD Phenom X3 могут давать существенный прирост производительности для массовых ПК – по крайней мере, так заявляют представители компании. Пока что объявлено о выпуске двух моделей – AMD Phenom X3 8400 и AMD Phenom X3 8600. Первый работает на частоте 2.1 ГГц, в то время как более мощное решение поддерживает частоту 2.3 ГГц. Стоимость на данном этапе не сообщается, но, скорее всего, новые модели будут продаваться по цене не выше $200.

ПАМЯТНЫЙ СЕРТИФИКАТ

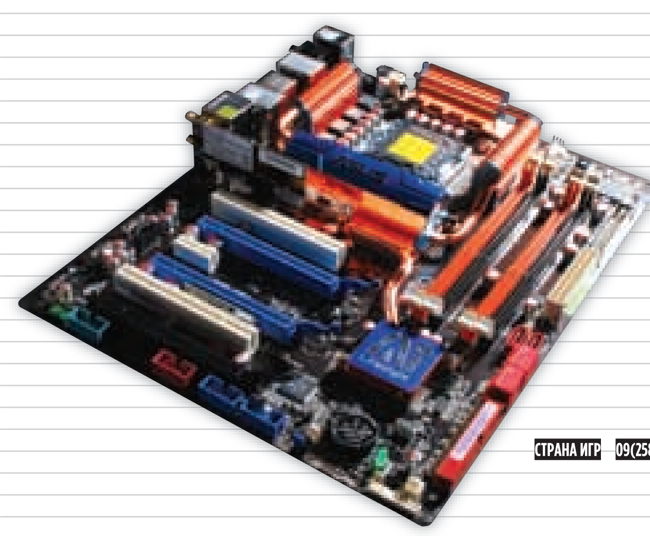


Компания Kingston не так давно обновила линейку высокопроизводительной оперативной памяти серии HyperX. Модули серии Kingston HyperX N (буква «N» в конце подтверждает сертификацию NVIDIA SLI-ready и соответствие стандарту Enhanced Performance Profile (EPP)) обеспечивают максимально возможную производительность систем на базе новейшего чипсета NVIDIA MCP790i. Сертификация SLI-Ready необходима для поддержки технологии EPP. Наборы модулей памяти HyperX с частотами 1600 МГц и 1800 МГц, получившие сертификат NVIDIA SLI, доступны уже сейчас, а начало выпуска модулей HyperX PC3-16000 2 ГГц (KHX16000D2K2/2G) планируется позже в этом квартале. На модули памяти Kingston HyperX распространяется пожизненная гарантия и техническая поддержка.



ФИЛЬТРУЙТЕ СЕТЬ

Вряд ли можно считать сетевой фильтр неотъемлемой частью компьютера. Однако в связи с нестабильной работой сети электропередачи защита бытовой техники и чувствительных элементов ПК становится первостепенной задачей. Компания Defender разработала весьма интересное решение, которое, помимо прямых функций, выполняет еще и эстетическую. Элегантный Defender SMART 100 относится к устройствам высшего класса и разработан специально для защиты дорогой бытовой техники. Модель имеет восемь евророзеток с заземлением. Фильтр снабжен устройством автоматического определения режима потребления энергии, основанным на микропроцессорном контроле. При завершении работы устройство автоматически прекращает подачу питания к подключенной аппаратуре. Четыре розетки фильтра всегда включены и обеспечивают постоянное электропитание. Фильтр высокочастотных помех защищает подключенную аппаратуру от воздействия радиочастотных и импульсных помех, которые могут вызвать другие электрические устройства. Интересно, что Defender SMART 100 может включаться с помощью пульта дистанционного управления, который, к сожалению, отсутствует в комплекте.



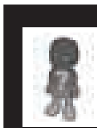
БЕРЕГИТЕ ЭЛЕКТРОЭНЕРГИЮ!

Линейка материнских плат на базе чипсета Intel X48 пополнилась еще одной моделью, которая была изготовлена компанией ASUS. Платформа Asus P5E3 Premium WiFi-AP объявлена самой «экономной» в мире и способна поддерживать память стандарта DDR3, а также технологию CrossFire. Уникальная технология энергосбережения EPU работает полностью автономно. С помощью нее система получает возможность сэкономить 80.23 % электроэнергии. Эта функция будет полезна всем пользователям, которые занимаются повышением мощности компьютера путем разгона. В комплекте прилагается два независимых модуля Wi-Fi, которые способны передавать данные со скоростью до 300 Мбит/с. Стоит также отметить высокую стоимость продукта. Скорее всего, плата будет продаваться по цене около $300.

ЖМИ НА КНОПКИ!

ТЕСТИРОВАНИЕ ИГРОВЫХ КЛАВИАТУР

ОЧЕНЬ ЧАСТО МЫ РАССКАЗЫВАЕМ О РАЗЛИЧНЫХ ИГРОВЫХ КЛАВИАТУРАХ, КОТОРЫЕ РЕГУЛЯРНО ВЫПУСКАЮТ МНОГОЧИСЛЕННЫЕ КОМПАНИИ. НО, КАК ИЗВЕСТНО, СОВЕРШЕНСТВО ПОЗНАЕТСЯ В СРАВНЕНИИ. ДОСТАТОЧНО СЛОЖНО ИЗ ВСЕГО МНОГООБРАЗИЯ ВЫБРАТЬ ДОСТОЙНЫЙ ЭКЗЕМПЛЯР. МЫ РЕШИЛИ СОБРАТЬ ВМЕСТЕ НАИБОЛЕЕ ИНТЕРЕСНЫЕ МОДЕЛИ И ВЫДЕЛИТЬ СРЕДИ НИХ НАИБОЛЕЕ УДОБНЫЕ И ПРАКТИЧНЫЕ МАНИПУЛЯТОРЫ – СВОЕОБРАЗНЫЙ ГЕЙМЕРСКИЙ ИДЕАЛ. ПРЕЖДЕ ЧЕМ РАССКАЗЫВАТЬ О ТЕСТОВЫХ ОБРАЗЦАХ, УДЕЛИМ ВНИМАНИЕ ИСТОРИИ РАЗВИТИЯ ОДНОГО ИЗ САМЫХ СТАРЫХ КОНТРОЛЛЕРОВ.



Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru

ИСТОРИЯ КЛАВИАТУРЫ

Фактически, первые клавиатуры были созданы еще в 19 веке. Ими «оснащались» пишущие машинки. Отметим также, что прототип пишущей машинки был запатентован Кристофером Л. Шользем в 1868 году. Раскладка такой клавиатуры представляла собой набор символов, расположенных в алфавитном порядке. Позже такой подход был отвергнут, поскольку наиболее используемые символы находились не на самых видных местах и наоборот. Типовая раскладка «QWERTY» была реализована в тех же пишущих машинках уже в 1890 году. Название этой раскладки происходит от названия первых шести латинских символов, расположенных в левом верхнем углу буквенного блока. Примечательно, что ее русский аналог «ФЫВА/ОЛДЖ» был придуман в конце 19 века в Америке.
И тот, и другой варианты не претерпели значительных изменений и используются до сих пор.
Мы уже рассказывали о первых компьютерах ENIAC, применяемых для военных нужд. К сожалению, эти ЭВМ управлялись без использования клавиатуры. Модель, разработанная в 1943 году, получала исходные данные посредством перфокарт. Уже в 1948 году были представлены усовершенствованные версии компьютеров UNIVAC и BINAC. Они были более индивидуализированы и более удобны для массового производства. Уже здесь были доработаны устройства ввода/вывода, но до типичной клавиатуры также было еще далеко. Информация подавалась с помощью перфораторных табуляторов. Годом ввода в обиход первых полноценных клавиатур можно считать 1960-й. Тогда появились первые электрические печатные машинки, которые обладали так называемой емкостной клавиатурой. Такие контроллеры производились на печатных текстолитовых платах. Принцип функционирования базируется на свойствах конденсаторов. Площадки изолированных слоев меди и олова формируют по факту отдельные клавиши. Если нажать на одну из кнопок, то изменится расстояние между площадками, а значит и емкость. При нажатом состоянии емкость составляет около двух пикофарад. В противном случае около двадцати. Изменение емкости дает возможность возникновения потока заряженных частиц, который обрабатывается подобием контроллера клавиатуры. Электрический заряд в некотором роде преобразуется в индивидуальный код клавиши. Несмотря на кажущуюся неординарность конструкции, манипулятор позволяет вводить текст с очень высокой скоростью.
Интересно, что пользователь получил возможность видеть текст и редактировать его в режиме реального времени только в 1965 году! Инженеры компаний Bell и General Electric создали уникальный пользовательский интерфейс в разработанной ими же операционной системе MULTICS (Multiplexed Information and Computing Service), которая была фактически предшественником UNIX.
Клавиатура была в течение долгого времени неотъемлемой частью персонального компьютера. В 70-х ПК стали более доступны. Многие геймеры помнят Amiga или Spectrum – компьютеры, представлявшие собой клавиатуру со встроенным процессором и памятью. Были добавлены кнопки Alt и Control. Клавиша с изогнутой стрелкой, которая не имела раньше названия, стала называться Enter. Ранее она просто выполняла функцию возврата каретки. Теперь она означала еще и окончание выполнения команды. Появились и стрелки управления курсором, но находились они на цифрах. Новые кнопки позволили не только активно работать с графическими приложениями, но и играть в первые компьютерные игры.
Модульные компьютеры с возможностью замены комплектующих позволили клавиатуре полностью обособиться от системы. Основные элементы систем Commodore, IBM PC или Apple были собраны в отдельном корпусе. Клавиатура подключалась с помощью толстого шнура с разъемом на пять контактов. Всего у типовой клавиатуры было 83 клавиши, отдельный цифровой блок для цифровых расчетов, системные кнопки в количестве десяти штук. Тем не менее, во многом такие клавиатуры были не слишком удобны по причине больших расстояний между блоками клавиш.
С приходом 286-х процессоров были усовершенствованы не только комплектующие, но и средства управления. Количество клавиш было увеличено до 101 штуки: появились регистровые Caps Lock, Scroll Lock и Num Lock, добавились системные F11 и F12, продублированы Alt, Shift и Ctrl. В дальнейшем производители не только добавляли новые кнопки, но и сокращали расстояния между блоками клавиш.

Методика тестирования

Прежде всего, следует отметить, что игровой клавиатурой принято считать контроллер с небольшим количеством клавиш. Он совершенно непригоден для набора текста, но отлично подходит для игр. На наш взгляд, такие манипуляторы можно с легкостью считать геймпадами – некоторым приложением к традиционной клавиатуре. Разумно предположить, что игровая клавиатура – это устройство, предназначенное как для набора текста, так и для игр. Главная и основная характеристика любого манипулятора – это эргономика. Удобство управления, доступность «горячих клавиш», плавность хода кнопок – все это критично для профессионального и не очень геймера. В то же время, мы оценивали не только эти параметры, но и эстетический фактор. Многим пользователям хочется, чтобы их клавиатура была не только удобной, но и внешне привлекательной. Нельзя забывать и о программном обеспечении. Настройка клавиш важна для полноценной работы и отдыха. С помощью представленных в тесте клавиатур мы играли в современные игры (преимущественно шутеры и стратегии). Мало того, каждый блок текста с описанием определенной модели был набран с той клавиатуры, о которой шла речь. Так мы могли оценить не только игровые возможности, но и «производственный потенциал» контроллеров.

Что мы тестировали

- Ideazon Merc Keyboard
- Logitech G15 Gaming Keyboard
- Microsoft Reclusa Gaming Keyboard
- Razor Lycosa
- SteelSeries Steel Keys 6G
- Saitek Cyborg Gaming Keyboard

Название	Logitech G15 Gaming Keyboard	Razer Lycosa	Saitek Cyborg Gaming Keyboard	SteelSeries Steel Keys 6G	Ideazon Merc Keyboard	Microsoft Reclusa Gaming Keyboard
Тип подключения:	проводной	проводной	проводной	проводной	проводной	проводной
Тип клавиш:	высокие	низкие	высокие	высокие	высокие	низкие
Количество клавиш:	122	112	125	105	106	106
Дополнительные клавиши:	18	8	20	нет	45	45
Колесо прокрутки:	нет	нет	нет	нет	нет	2
Особенности:	ЖК-экран	Индивидуальная подсветка	Многоцветная подсветка	Заменяемые клавиши	дополнительная консоль управления	дополнительная консоль управления



1 Один оригинал из Германии предложил обучаться методике «слепого» набора текста на примере клавиатуры без обозначений на клавишах. За модель без пиктограмм под названием Das Keyboard выдумщик просит около $150.



2 Удивительно, но и на территории нашей необъятной Родины есть памятник клавиатуре. Клавиши в виде бетонных блоков украшают одну из аллей Екатеринбурга.



3 Первые модели клавиатур, которые использовались уже как полноценный элемент компьютера, облагали небольшим количеством клавиш. Некоторые из них можно было использовать как прямой способ задачи команд программирования.



4 Компьютер UNIVAC использовался американскими военными, например, для расчетов траекторий баллистических ракет. Однако клавиатуры не имел – оператор задавал команды с помощью перфокарт.



5 Мембранные клавиатуры использовались еще в 80-х годах прошлого столетия в компьютерах Atari 400. Работали такие контроллеры, в связи с технологическими особенностями, не слишком долго, так что со временем их резонно заменили на более удачные варианты.



6 Стрелки управления появились на клавиатурах легендарных Commodore. С помощью этих самых стрелок можно было легко управлять курсором и, конечно же, играть в компьютерные игры.

LOGITECH G15 GAMING KEYBOARD



Если компания Logitech выпускает какой-либо продукт, то делает это со всей ответственностью. Клавиатура Logitech G15 Gaming Keyboard – это целый блок управления. Первое, что бросается в глаза при изучении манипулятора, – это приличных размеров жидкокристаллический экран в верхней части корпуса. Экран обладает разрешением 160x43 пикселя и размерами 89x24 мм. Частота обновления составляет около 30 кадров в секунду. На него можно выводить названия песен или проигрываемых файлов, время воспроизведения, календарь и часы, а также системные данные (тип процессора, логотип производителя ЦП) при установке соответствующего плагина. Сама клавиатура непривычно больших размеров. Под экраном расположен блок с мультимедийным набором кнопок. Они позволяют работать с плеерами и проигрывателями: регулировать громкость с помощью плоского колесика, перематывать, ставить на паузу, отключать звук вовсе. Тактильные ощущения достаточно приятные. Работать с Logitech G15 Gaming Keyboard легко и комфортно. На одновременное нажатие нескольких кнопок манипулятор реагирует более чем корректно, и проблем с обработкой не наблюдается. Все клавиши под рукой – нажимаются с небольшим щелчком, но без ненужного люфта в сторону. Синим подсвечивается не просто область под клавишами, а именно буквенные пиктограммы. На задней части корпуса предусмотрена пара USB-портов.



RAZER LYCOSA

В ассортименте компании Razer есть всего две клавиатуры, достойные внимания настоящего геймера. Первая – Razer Tarantula. О ней мы уже рассказывали в предыдущих номерах нашего журнала. Вторая является не менее интересным экземпляром. Игровая клавиатура Razer Lycosa была представлена в финальной части чемпионата World Cyber Games (WCG) 2007. Производителем предусмотрено все до мелочей для удобства игры. Одной из основных особенностей рассматриваемого манипулятора является высокая частота опроса – 1 кГц при времени отклика 1 мс. Клавиши Razer Lycosa обработаны специальным составом, который не позволит пальцам соскользнуть даже при агрессивной игре. Низкие кнопки обладают плавным тихим ходом. Все клавиши программируются с помощью прилагаемого в комплекте ПО. Также можно настроить несколько профилей раскладок. Например, в шутере можно использовать один тип настроек, а в стратегиях совершенно другой. Подсвечиваются пентаграммы на кнопках, а не область под блоком. Что интересно, пользователь может настроить подсветку для нужного ему набора (например, классического WASD). Для управления мультимедиа-плеерами в верхней части лицевой панели предусмотрена сенсорная площадка – TouchPanel. В дополнение отметим наличие USB-порта.

SAITEK CYBORG GAMING KEYBOARD

Компания Saitek достаточно хорошо известна многим геймерам, благодаря периферийному оборудованию для игр. Под вышеупомянутой маркой выходят весьма неплохие джойстики, геймпады, рули и мыши. Для игровых устройств была создана специальная марка Cyborg. Среди однообразия безликих клавиатур Saitek Cyborg Gaming Keyboard выделятся, в первую очередь, своим внешним видом. На наш взгляд, она слишком яркая, однако любителям разномастных подсветок и обилия диодов она точно должна понравиться. Все клавиши снабжены металлической отделкой, которая имеет свойство со временем облезать. По идее, такие накладки должны продлить срок службы кнопок. Пользователем может быть изменена яркость и цвет свечения диодов под блоком клавиш. Если днем подсветка не нужна, то ее можно отключить (или перевести в режим по умолчанию) с помощью специальной кнопки Cyborg. Этим же методом можно отключить злосчастную кнопку Windows, которая зачастую сворачивает игру в трей при ее нажатии. Интересно также, что после перезагрузки системы все настройки останутся без изменения. По краям расположено два модуля по шесть программируемых кнопок, которые имеют название Cyborg Keys. Еще один блок клавиш, отвечающий за управление мультимедиа-приложениями, находится в верхней части лицевой панели.



STEELSERIES STEEL KEYS 6G

Младший представитель седьмой серии обладает всего одним графическим разъёмом и режим CrossFire не поддерживает. Рассчитан такой чипсет на массового покупателя. В связи с этим практически у каждой компании будет на вооружении платформа на базе AMD 770. Наиболее вероятный вариант исполнения – MicroATX. Система охлаждения предусмотрена будет в большинстве случаев пассивная. Самому слабому набору из серии была сохранена поддержка полноценного PCI-Express 2.0. Это всего один графический слот, если производитель захочет использовать все 16 линий. Фактически AMD 770 был получен прямым урезанием графических блоков у AMD 790FX. Все дело в устройстве контроллера PCI-E. В данном случае 32 линии разделены на два блока. За каждую группу в 8 линий отвечает отдельный движок. Если отключить один блок, то останется всего 16 линий. Естественно, подобного рода отключения не оказывают влияния на производительность, как графических карт, так и всей системы в целом.



$110

$65



IDEAZON MERC KEYBOARD

Компания Ideazon известна благодаря клавишным игровым контроллерам, которые выступают в качестве дополнения к обыкновенной клавиатуре. Одним из оригинальных решений сотрудников вышеупомянутой фирмы было соединить выносной модуль с основным контроллером – в результате получилась Ideazon Merc Keyboard. Игровой пульт организуют 45 дополнительных кнопок, среди которых есть блок управления медиаплеером. Среди основных кнопок представлен переключатель режима работы. При желании игровую консоль управления можно не использовать вообще. В целом модуль достаточно удобный и практичный. Клавиши перемещения (играющие роль замены классическому WASD) выделены красным цветом и более массивны по сравнению с остальными элементами. К клавиатуре прилагается диск с программой Ideazon и мануал. С помощью утилиты можно настроить раскладку или взять уже готовый набор под одну из популярных игр, а также создать собственный профиль. В связи с появлением дополнительного модуля производителю пришлось сделать более компактным основной блок клавиш. Стрелки сместились вправо и слились с цифровой раскладкой, а верхние клавиши цифрового блока при отключенном NumLock работают как Insert, Delete, Home, End, Page Up и Page Down.

MICROSOFT RECLUSA GAMING KEYBOARD

Манипуляторы с логотипом Microsoft заслужили большое доверие у геймеров и пользователей многих стран. Если речь идет об игровых устройствах, то Microsoft предпочитает обращаться за помощью к сторонним производителям. Так было с мышью Microsoft Habu, которая была изготовлена совместно с Razer. Так же случилось и с Microsoft Reclusa Gaming Keyboard – очередная партнерская разработка Microsoft и Razer вышла весьма удачной. Внешне устройство во многом напоминает ту же Razer Tarantula. Плавные формы, черный пластик и синяя подсветка клавиш – все это свойственно контроллерам Razer. Кстати, подсвечиваются не только сами пиктограммы на клавишах, но и область под блоком. С левой и правой стороны корпуса расположены круговые регуляторы громкости и шесть программных клавиш для работы с мультимедиа. По размерам клавиатура приблизительно такая же, как и Logitech G15.
Из минусов стоит отметить небольшой размер пробела – использовать его обеими руками будет удобно не всем. Подложка для запястий покрыта подобием кожзаменителя. В принципе, подложку можно отсоединить, но крепления, на наш взгляд, слишком слабые, так что не стоит злоупотреблять монтажом и демонтажом этого элемента.



$85

Выводы

Как ни странно, нам понравилась наиболее простая из представленного набора устройств клавиатура – SteelSeries Steel Keys 6G. Все-таки доработанный немного классический дизайн доставляет ни с чем не сравнимое удовольствие. Но наиболее удобной для геймера следует считать скорее Razer Lycosa. Ей мы вручаем награду «Выбор редакции». В качестве более дешевой альтернативы можно выбрать Ideazon Merc Keyboard. Это очень неплохой вариант для игр, но работать за ней не слишком удобно. В любом случае, эта модель заслуживает награды «Лучшая покупка».

ЖЕСТКОЕ ДИСКО

ИСТОРИЯ РАЗВИТИЯ И ПРИНЦИПЫ РАБОТЫ СОВРЕМЕННЫХ ВИНЧЕСТЕРОВ

ЧЕЛОВЕЧЕСТВО ХРАНИЛО И ВСЕГДА БУДЕТ ХРАНИТЬ ИНФОРМАЦИЮ. ЗНАНИЯ, ПЕРЕДАЮЩИЕСЯ ИЗ ПОКОЛЕНИЯ В ПОКОЛЕНИЕ, КОЧУЮТ ИЗ ВЕТХИХ СВИТКОВ В КНИГИ, ИЗ БУМАЖНЫХ КАТАЛОГОВ В ЭЛЕКТРОННЫЕ БАЗЫ ДАННЫХ. МЫ ВСЕ ХРАНИМ ЧТО-ТО – ЦЕННЫЕ ФОТОГРАФИИ, ЛЮБИМЫЕ КНИГИ, РЕДКИЕ ФИЛЬМЫ И ВИДЕО. А КТО-ТО «СЛИВАЕТ» В ОТДЕЛЬНУЮ ПАПОЧКУ И ВСЕ СОХРАНЕННЫЕ ИГРЫ – МОЖЕТ, КАК ПОДТВЕРЖДЕНИЕ ТОГО ФАКТА, ЧТО ИГРА БЫЛА ПРОЙДЕНА, А МОЖЕТ, ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ ПРОЙТИ С ПОСЛЕДНЕГО МЕСТА ЕЩЕ РАЗ. В ЛЮБОМ СЛУЧАЕ, ВИНЧЕСТЕР, ПОСТОЯННОЕ ХРАНИЛИЩЕ ИНФОРМАЦИИ, МОЖНО ПО ПРАВУ СЧИТАТЬ ОДНИМ ИЗ САМЫХ ЦЕННЫХ И НЕДОЛГОВЕЧНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ КОМПЬЮТЕРА.

1 Первый жесткий диск под названием RAMAC имел емкость около 5 Мбайт. Устройство состояло из 50 дисков диаметром 24 дюйма, вращающихся с частотой 1200 об/мин. При этом среднее время доступа составляло около 1 с. По сегодняшним меркам, это катастрофически малая цифра. Диаметр каждой пластины – около 60 см.

2 Один блок памяти на базе RAMAC (Random Access Method of Accounting and Control) весил почти тонну и сдавался в аренду по цене 35 000 долларов в год. Пластины диска были покрыты составом из магнитного оксида железа. В результате цвет дисков был темно-бурым.

И были данные

Сегодня приличный винчестер можно купить за относительно невысокую цену. Однако пользователи с опытом помнят еще те времена, когда информация уже хранилась десятками гигабайт, а дополнительный жесткий диск могли себе позволить немногие. Проще было самое важное пускать на дискетки или, впоследствии, на болванки CD-R. Ненадежным магнитный жесткий диск можно считать по причине обилия механических частей, используемых в конструкции. Об этом мы поговорим, когда перейдем к рассмотрению технических особенностей винчестеров, а пока что хотелось бы уделить немного внимания историческому аспекту.

Первоначально компьютеры вообще не имели постоянного хранилища данных. Каждый раз для расчета по заданной программе все нужно было задавать вручную. Первыми носителями информации для ПК была… бумага. Программы были представлены в виде дырочек на карточках. Считыватель формировался из светового пучка, который воспринимал отверстие как ноль, а отсутствие дырок как единицу. По сравнению с ручным вводом этот метод был более удобен, хотя безумное количество карт и их систематизация создавали определенные сложности. Упавшая на пол пачка перфокарт воспринималась как трагедия – нужный порядок был сбит, и восстановить очередность было почти невозможно. Если оператор допускал ошибку в программе, то приходилось начинать работу заново. Более того, машины зачастую «зажевывали» перфокарты.

На смену бумажным неудобным картам и лентам пришли первые магнитные носители.

Совсем жесткий

На раннем этапе развития компьютерных систем типовые жесткие диски были лишь экспериментальными моделями. Компьютеры были похожи на огромные магнитофоны. В принципе, запись и чтение информации ничуть не отличались от обыкновенного кассетника – данные располагались линейно. Те, кто также помнит ПК на основе носителей с магнитной пленкой, знают, каково это – дожидаться загрузки очередного уровня, обыкновенной перемотки кассеты на нужное место. Первые персональные компьютеры использовали в качестве накопителя обычный кассетный аудио-магнитофон. Дисковод для них был непозволительной роскошью. Те пользователи, у которых вместе с ПК поставлялся дисковод, уже могли почувствовать некоторое подобие свободы действий. Первые компьютеры фирмы IBM поставлялись с одним или двумя дисководами.

Новую эру полноценных устройств класса ПЗУ открыли сотрудники IBM в 1956 году. Размеры винчестера были просто огромны. На деле это был шкаф весом 975 кг, который содержал в себе 50 пластин диаметром около 60 см каждая. Пластины были смонтированы на вращающемся шпинделе, а механический кронштейн содержал головки чтения и записи. Он перемещался вверх и вниз на вертикальном стержне, причем время транспортировки головки до нужной магнитной дорожки составляло около одной секунды. Сегодня, когда на выполнение этой процедуры требуются миллисекунды, такая цифра вызывает улыбку.

Название «винчестер» жесткий диск получил в 1973 году при создании блока памяти IBM 3340, впервые объединившего в одном неразъемном корпусе пластины диска и считывающие головки. Руководитель проекта Кернет Хортон предложил так назвать устройство по аналогии с охотничьим ружьем Winchester 30-30. Дело в том, что во время работы над диском инженеры использовали рабочее название 30-30, поскольку носитель состоял из двух модулей по 30 Мбайт каждый.

Принцип работы

Принцип работы жесткого диска достаточно прост. Типичный винчестер состоит из нескольких основных узлов, как то: корпус из ударопрочного сплава, пластины с магнитным покрытием, блок головок с устройством для позиционирования, блок электроники и электропривод. Многие пользователи считают, что жесткие диски герметичны. Однако это не так – внутри требуется поддерживать постоянное давление при колебаниях температур. В связи с этим жесткий диск оснащен фильтром, который задерживает частицы диаметром до нескольких микрометров. Блок электроники содержит собственное запоминающее устройство и несколько подблоков, которые отвечают за цифровую обработку сигнала, управление и работу с интерфейсом. Работа самого жесткого диска сильно напоминает структуру магнитофона. Рабочая поверхность диска движется с определенной скоростью относительно считывающей головки. Во время процедуры записи или чтения головки парят над поверхностью диска на воздушной подушке. Если в зазор между диском и головкой попадет пылинка, то головки могут удариться о поверхность, испортить диск и даже сгореть. Магнитный диск может быть сделан не только из металла, но и из стекла, как это было в моделях от IBM.

На поверхности диска находится магнитный слой, который и служит основой для записи информации. Биты информации записываются с помощью головки, которая, проходя над поверхностью вращающегося диска, намагничивает миллиарды горизонтальных дискретных областей – доменов. Каждая из этих областей является логическим нулем или единицей, в зависимости от намагниченности. Изначально поверхность «блина» абсолютно пустая, то есть магнитные домены никак не ориентированы. Для ориентирования блока магнитных головок на магнитный диск наносятся специальные метки – серво-метки. Это осуществляется «родным» блоком магнитных головок, который управляется, в свою очередь, внешним устройством. После разметки жесткий диск сам в состоянии читать информацию и записывать на поверхность. При больших объемах винчестера в него устанавливается несколько магнитных дисков, которые закрепляются на шпиндельном двигателе и образуют стопку блинов.

Вместо шпинделя

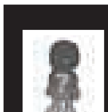
В последнее время все больше в обиход входит флэш-память. И это отразилось на самих жестких дисках, которые постепенно стали заменяться так называемыми SSD (Solid-State Disk). Такие диски не используют механических частей, а задействуют блок из флэш-памяти. К преимуществам SSD можно отнести меньшее время доступа, малое энергопотребление, полную бесшумность, невысокую стоимость и высокую ударопрочность. Однако при всех плюсах имеются и недостатки, как то: меньшая скорость при чтении и записи больших массивов данных, меньшая (примерно 2-5 раз) емкость, а также невысокий временной порог выработки на отказ. Еще совсем недавно SSD стоили достаточно дорого, но в связи с быстрым удешевлением флэш-памяти на основе таких устройств стали делать недорогие портативные компьютеры.

1

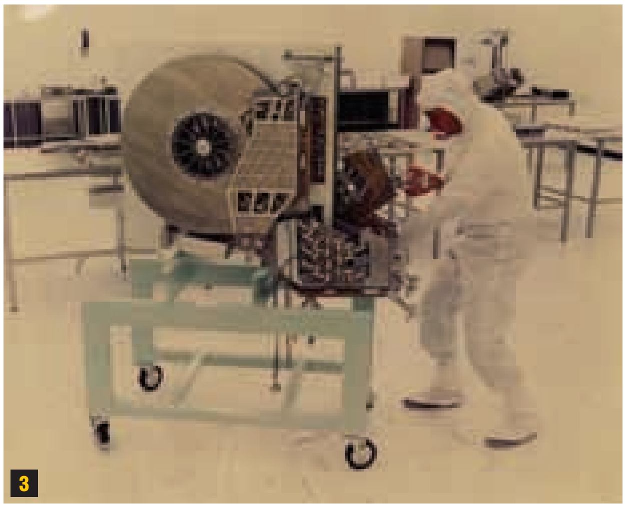


2





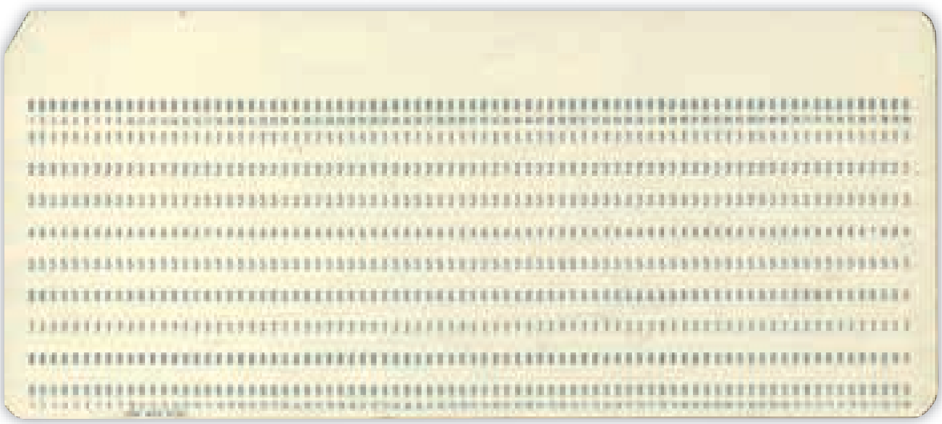
Автор:
Евгений Попов
popov@gameland.ru



3



4



5

3 Фактически, первый винчестер всего на пару лет старше первой микросхемы. Первый накопитель появился в далеком 1956 году. Его создатель Рейнолд Джонсон, руководитель одной из исследовательских лабораторий IBM, вряд ли мог предполагать, насколько сильное влияние окажет его изобретение на всю индустрию.

4 Самый маленький винчестер в мире впервые создала компания Toshiba. Крошечный, 0.85-дюймовый (22 мм) винчестер имеет объем 8 Гб. Вес накопителя равен двум граммам, а размеры сопоставимы лишь с монеткой. Сегодня такие диски активно используются в мобильных устройствах, таких как, например, телефоны.

5 Существовало много разных форматов перфокарт. Наиболее распространенным был «формат IBM», введенный еще в 1928 году. На деле это кусок картона размером 187x82 мм с 12 строками и 80 колонками. Главным преимуществом перфокарт было удобство манипуляции данными – в любом месте в колоду, которая представляла собой готовую программу, можно было добавить, удалить или заменить одни карты другими.

6 SSD (Solid-State Disk) – это твердотельный диск, новый тип накопителей, начинка которых физически не имеет ничего общего с магнитными аналогами. Фактически, это набор флэш-памяти с традиционным интерфейсом и способом доступа. Подключается к ПК SSD по SATA или PATA и внешне практически не отличается от HDD.

Словарь

Интерфейс – в общем случае определяет место или способ соединения/соприкосновения/связи. Этот термин используется в разных областях науки и техники. Современные накопители могут использовать интерфейсы SATA, IDE, USB, IEEE 1394 и т.д.

Физический размер (форм-фактор) – установленный типоразмер жесткого диска. Накопители для персональных компьютеров и серверов имеют размер 3.5 дюйма. Винчестеры в формате 2.5 дюйма чаще применяются в ноутбуках. Другие распространённые форматы – 1.8 дюйма, 1.3 дюйма и 0.85 дюйма.

Скорость вращения шпинделя – количество оборотов шпинделя в минуту. От этого параметра в значительной степени зависят время доступа и скорость передачи данных. В настоящее время выпускаются винчестеры со следующими стандартными скоростями вращения: 4200, 5400 и 7200 (ноутбуки), 7200 и 10 000 (персональные компьютеры), 10 000 и 15 000 об/мин (серверы и высокопроизводительные рабочие станции).

Время произвольного доступа – параметр своеобразной оценки скорости работы жесткого диска. В английском языке используется аналог random access time. Среднее время доступа для современных моделей колеблется от 3 до 15 мс. Чем меньше значение, тем лучше. Как правило, минимальным временем обладают серверные диски.

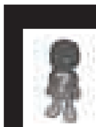
6



ДВАЖДЫ ПЛАТА

ELITEGROUP GEFORCE 9800 GX2

КОМПАНИЯ AMD, ДАБЫ СОСТАВИТЬ КОНКУРЕНЦИЮ NVIDIA GEFORCE 9800 GX2, ПРЕДСТАВИЛА ДВУХЪЯДЕРНУЮ ГРАФИЧЕСКУЮ ПЛАТУ. НЕСМОТРЯ НА ТО ЧТО ПОЛУЧЕННАЯ МОДЕЛЬ НЕ СМОГЛА ПРЕВЗОЙТИ ПО ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ AMD RADEON HD 3870 X2, ПРЕДСТАВИТЕЛИ NVIDIA РЕШИЛИ ПОЙТИ НА БЕСПРЕЦЕДЕНТНЫЙ ШАГ – ВЫПУСТИТЬ В РАМКАХ ОЧЕРЕДНОЙ ДЕВЯТОЙ СЕРИИ ЕЩЕ ОДНУ ВИДЕОПЛАТУ НА БАЗЕ ДВУХ ПРОЦЕССОРОВ G92. НЕ ИЗУЧИТЬ ТАКУЮ ГРАФИЧЕСКУЮ КАРТУ БЫЛО БЫ БОЛЬШИМ УПУЩЕНИЕМ. МЫ ПРОВЕЛИ ТЕСТИРОВАНИЕ И ОЦЕНИЛИ ВОЗМОЖНОСТИ НОВОЙ МОДЕЛИ.



Автор:
Евгений Попов
popov@gameland.ru

На одной из пресс-конференций представителями NVIDIA было заявлено, что использование одного чипа оптимально для организации недорогой, но производительной платы. В любом случае, NVIDIA GeForce 9800 GX2 – это демонстрация возможностей компании. До этого NVIDIA уже предпринимала попытки изготовления двухчиповых решений. Но они не пользовались особенной популярностью. Речь идет непосредственно об NVIDIA GeForce 7950 GX2. Эта плата состояла из двух раздельных карт, которые были соединены между собой своеобразным мостом и работали благодаря SLI. В нашем обзоре внимание уделялось решению от компании BFG. Но в данном случае производитель не имеет значения, поскольку большинство плат изготовлены с минимальными отклонениями от прототипа. Видеокарта Elitegroup GeForce 9800 GX2 сделана также из двух раздельных плат, которые расположены лицевыми сторонами друг к другу. Тепло отдается на единичный радиатор, который охлаждается с помощью вентилятора. Тем не менее размеры устройства весьма приличные за счет толщины радиатора. Чипы достаточно сильно греются, благо, как и память. В любом случае наибольшее количество тепла передается на текстолит, а поскольку плат две, то в общем и целом системе удается выдержать некоторый температурный баланс. Длина Elitegroup GeForce 9800 GX2 также весьма солидна и составляет 267 мм. От двух разъемов питания производитель не отказался – остались порты под 6-контактный и 8-контактный штекеры. Если говорить о спецификациях, то производитель использует память с шиной шириной всего 256 бит. Если считать, что память – узкое место в играх, то неплохо было бы выпустить вариант и с более эффективной подсистемой. Тем не менее, частота ГЗУ составляет 1 ГГц (у той же NVIDIA GeForce 8800 GTS этот параметр равен 970 МГц), в то время как AMD пришлось ограничить себя частотой в 900 МГц на двухъядерной AMD Radeon HD 3870 X2, которая собрана на одной печатной плате. Видеокарта GeForce 9800 GX2 частично поддерживает технологию Hybrid SLI, которая включает две основные возможности: HybridPower и GeForce Boost. Опция HybridPower позволяет использовать встроенный в чипсет графический контроллер и синхронизировать его работу с основной платой. В результате, когда не требуется серьезная нагрузка, основная плата отключается, позволяя встроенному чипу делать работу, для которой не нужна топовая видеокарта.

Тестовый стенд

Процессор Intel Core 2 Duo E6750 (2.66 ГГц)
Системная плата Abit IP35 PRO
Память 2 Гбайт (Corsair XMS2-8000 2x512 Мбайт, OCZ PC2 8000 2x512 Мбайт)
Винчестер RAID 0 из двух Samsung 80 Гбайт SATA II
Блок питания ThermalTake W0131RE 850W
Операционная система Microsoft Windows Vista Ultimate, Microsoft Windows XP Professional SP2
Оптический привод LG GSA-H62N

$900



ХАРАКТЕРИСТИКИ

Графические ядра	G92
Число транзисторов одного ядра	2x 754 млн.
Техпроцесс	65 нм
Число унифицированных процессоров одного ядра	64
Частота каждого ядра	600 МГц
Частота памяти	1000 МГц
Ширина шины	2x 256 бит
Объем памяти	2x 512 Мбайт GDDR3
Интерфейс подключения	PCI-Express 2.0
Поддерживаемая версия API DirectX	10.1
Поддерживаемая версия Shader Model	4.0
TDP (энергопотребление)	197 Вт

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

	No AA, No AF	4x AA, 16x AF
3DMark'06, DirectX 9.0c, Overall Score, 1280x1024	17110	16898
F.E.A.R, DirectX 9.0c, 1280x1024	234	205
Half Life 2, DirectX 9.0c, 1280x1024	178	133
Company of Heroes, DirectX 10, 1280x1024	121	114
Call of Juarez, DirectX 10, 1280x1024	63	50
Crysis, High Detail, DirectX 10, 1280x1024	51	43
Unreal Tournament 3, DirectX 10, 1280x1024	112	98

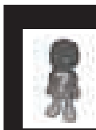
ВЕРДИКТ

Плата строится на базе уже хорошо знакомых нам G92. Архитектура NVIDIA G90 была анонсирована еще осенью прошлого года и фактически является модифицированной архитектурой G80. В случае с GeForce 9800 GX2 мы имеем дело с реализацией двух независимых устройств в системе SLI, но при более комфортных условиях. Результаты тестирования показывают, что устройство претендует на роль самой производительной платы, но позволить себе купить такой агрегат смогут только лишь самоотверженные геймеры – цена слишком высока.

РАЗДЕЛЯЙ И ВЛАСТВУЙ

КАК ПОДКЛЮЧИТЬ НЕСКОЛЬКО HD-УСТРОЙСТВ В ОДИН ПОРТ

ТЕЛЕВИДЕНИЕ ВЫСОКОГО РАЗРЕШЕНИЯ ВСЕ БЫСТРЕЕ И БЫСТРЕЕ ВХОДИТ В НАШУ ПОВСЕДНЕВНУЮ ЖИЗНЬ: ТЕПЕРЬ НЕ ТОЛЬКО НОВЫЕ МОДЕЛИ ТЕЛЕВИЗОРОВ ПОСТАВЛЯЮТСЯ С ШИЛЬДИКОМ «HD READY», НО И ВСЕВОЗМОЖНЫЕ УСТРОЙСТВА ПРЕДПОЧИТАЮТ РАБОТАТЬ ИМЕННО С ЭТИМ ФОРМАТОМ. К НИМ, ПРЕЖДЕ ВСЕГО, ОТНОСЯТСЯ ИГРОВЫЕ КОНСОЛИ, DVD-ПЛЕЕРЫ, BLU-RAY ИЛИ HD-DVD ПРОИГРЫВАТЕЛЬ И МНОГИЕ ДРУГИЕ УСТРОЙСТВА, КОТОРЫЕ ПОЯВЯТСЯ В БЛИЖАЙШЕМ БУДУЩЕМ. ЗАЧАСТУЮ БЫВАЕТ НЕОБХОДИМО ПЕРЕКЛЮЧАТЬСЯ МЕЖДУ НЕСКОЛЬКИМИ ИСТОЧНИКАМИ ВИДЕО-СИГНАЛА. ДЛЯ ЭТОГО ПОТРЕБУЕТСЯ СПЕЦИАЛЬНОЕ УСТРОЙСТВО, НАПРИМЕР, ЕСЛИ НУЖНО ПОДКЛЮЧИТЬ К ОДНОМУ ДИСПЛЕЮ ПРОИГРЫВАТЕЛЬ И КОНСОЛЬ. В СВОЮ ОЧЕРЕДЬ, МЫ ПОДГОТОВИЛИ ТЕСТ РАЗЛИЧНЫХ ПРИСПОСОБЛЕНИЙ ДЛЯ РЕТРАНСЛЯЦИИ HDTV-СИГНАЛА.



Автор:
Кирилл Аврорин

UNITEK HDMI Y-5410

Коммутатор под названием UNITEK HDMI Y-5410 – очень простое и понятное в использовании устройство. Да и к тому же симпатичное. Принцип работы свитча достаточно прост: подключаем во входные разъемы HDMI источники сигнала (приставка, DVD-проигрыватель), а в выходной разъем вставляем HDMI-кабель телевизора. В комплекте уже поставляется провод для подключения UNITEK HDMI Y-5410 к телевизору. В работе устройство показало себя прекрасно: никаких сбоев, помех, разницы по сравнению с прямым подключением нет. Свитч поддерживает все современные форматы, вплоть до 1080p. Важный и весьма приятный бонус – пульт дистанционного управления. Внешне он достаточно скромный, на нем всего несколько кнопок, отвечающих за переключение источника сигнала. Зато можно спокойно спрятать все хитросплетение проводов где-то в углу телевизионной полки, не занимаясь настройкой вручную.

Сегодня начинают появляться мощные AV-центры премиум-класса со встроенным HDMI-свитчем. Минус один – цена и избыточная для многих пользователей функциональность. Стоимость таких центров начинается с $720.

У UNITEK HDMI Y-5410 есть один недостаток – купить его в России весьма проблематично. Эта новинка появится на нашем рынке только в ближайшие полгода. В принципе, представлено немало аналогов малоизвестных фирм, которые тоже подходят для данной задачи. В будущем также планируется появление в продаже урезанных до двух портов свитчей Unitek стоимостью около $70.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Тип:	HDMI-коммутатор
Поддерживаемые разрешения:	480i, 480p, 720i, 720p, 1080i, 1080p
Количество входных портов HDMI:	4
Количество выходных портов HDMI:	1
Комплект:	коммутатор, пульт д/у, HDMI провода для удлинителя, блок питания

HDMI-РОЗЕТКА

Фактически HDMI-розетка – это тот же свитч, в зависимости от того, как их разместить и настроить. Розетка встраивается в стену, как в обычной электросети. Провод подключается изнутри и аккуратно утапливается в стену, но расстояние до источника сигнала не может превышать 12-15 метров, иначе придется устанавливать усилитель (репитер). Далее, в первую розетку включаются источники сигнала, а во вторую – воспроизводитель, телевизор или проектор. Единственный минус устройства: невозможность использовать какое-либо подобие пульта д/у, поэтому стоит все-таки совмещать розетки и свитч. С другой стороны, очень удобно разместить компактный DVD-плеер в одном конце комнаты, около кресла, а телевизор, соответственно, в другом углу помещения.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Цена:	$55
Комплект:	две розетки: входящая и исходящая.



$140

Зачастую HDMI-коммутаторы оснащены дополнительными входами: компонентным, композитным и RCA. Здесь все зависит от модели. Таким образом, через разветвитель можно подключать и игровую консоль.

Артефакт номера



Hungry Monster

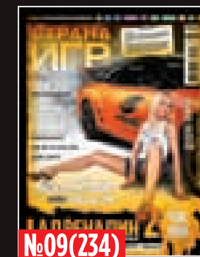
Отрадно было обнаружить в ящике retro@gameland.ru письмо о Hungry Monster, ведь оно напоминает о том роде игр, которые стали для многих самыми первыми электронными мирами в личном пользовании. Но письмо будет чуть дальше, теперь же подведем итоги «Ретроконкурса 04» из 253 номера. На этот раз победителем стал Аким Асланов из Ростова-на-Дону, известный по форуму на gameland.ru, наш хранитель, наш цензор, наш «будущий (так Wren сказал!) главный редактор» (с этим его выигрыш не связан – он действительно оказался первым). Поздравляем! А сейчас узнаем, что о своем артефакте поведал Phosphorus.

Хочу представить вам игрушку к которой я отношусь с нежностью (если, конечно, такое чувство, как нежность, можно испытывать к вещи).
Хэндхэлд «Hungry Monster» 1983 г. рождения. Компания Radio Shack выпустила его по лицензии Bandai для американского рынка. В Японии игра от Bandai выходила под именем Packri Monster. Из себя это чудо представляет «ручного» pac-man'a, имеет вакуумно-флуоресцентный экран, 4-контактный джойстик, динамик и работает от четырех батареек типа АА.
Попала игра ко мне в руки в далеком 1987, как ни странно, из Германии. Привез ее мой дядюшка в качестве подарка любимому племяннику. Честно говоря, игрушка произвела на меня непередаваемое впечатление. И не мудрено, ведь в эпоху СССР я и представить себе не мог существование таких игровых устройств – моим хэндхэлдом в то время был программируемый калькулятор «Электроника», на котором я осваивал мягкую посадку на Луну. Несмотря на годы, игрушка в отличном состоянии. Порой достаю ее и распугиваю домашних неповторимым саундом.
Описание:
Процесс игры разделен на уровни, после поедания всех точек игра замирает, восстанавливаются все точки, количество Bogey (красные монстрики) увеличивается на единицу.
– Максимальное количество Bogey – 3.
– После 4-го уровня демонстрируется «ролик на движке игры» :) (игрок убегает от Bogey, затем Bogey убегает от игрока).
– Лабиринт нанесен на покровное стекло (виден всегда)
– Слева-снизу слово warp – выход из лабиринта (warp tunnels) и появление игрока (Hungry Monster) справа в подобной зоне (верно и обратное).
– Слева над выходом из лабиринта-две ячейки для индикации количества оставшихся попыток («жизней»).
– Центр-верх – индикация количества очков, максимально 999.
– Начисление очков:
2 – за съеденную зеленую точку (Food);
5 – за красную точку (Power Food);
10 – за поедание 1 экземпляра из местного населения (возможно в течении нескольких секунд после того, как заправишься Power Food);
20 – за немедленное поедание 2 го местного жителя,
30 – за третьего.
– В центре экрана – место респауна местных жителей
Существует и симулятор этой игры, его можно скачать на dominique.biesmans.com.

Владелец:
Константин Тор(Phosphorus), Москва



Flashback



№09(234) Год назад
Тема номера: Адреналин 2
По-моему игра была про машины. Про КРИ в тот раз писал товарищ Трифонов в гордом одиночестве, зато посмотрите, что происходило в глуби времен.



№09(186) Три года назад
Тема номера: Kessen 3
13 страниц занимет огромений материал о КРИ-2005, над которым работали аж шесть авторов!



№09(138) Пять лет назад
Тема номера: Axle Rage
Проект «Акеллы» так и не вышел ни на PS2, ни на PC. Купер вертит GBA SP, Глагол «освещает» Postal 2, жизнь идет своим чередом...



№09(90) Семь лет назад
Тема номера: Black & White
Д. Эстрин: «Пока подавляющая масса игроков не спешит делиться своими впечатлениями о Black&White. Просто все играют».

Вы и сами можете ознакомиться с прошлыми номерами журнала, их электронные версии выложены на наш DVD!

Rapurasu no Ma (Demon of Laplace)

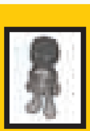
ЖАНР:
RPG.CONSOLE-STYLE.HORROR

ПЛАТФОРМА:
PC-88, PC-98, MSX2, PC-ENGINE CD, DOS, SNES

РАЗРАБОТЧИК:
HUMMING BIRD SOFT

ИЗДАТЕЛЬ:
HUMMING BIRD SOFT (PC-88/98, MSX2), HUMAN ENTERTAINMENT (PCE), VIC TOKAI (SNES)

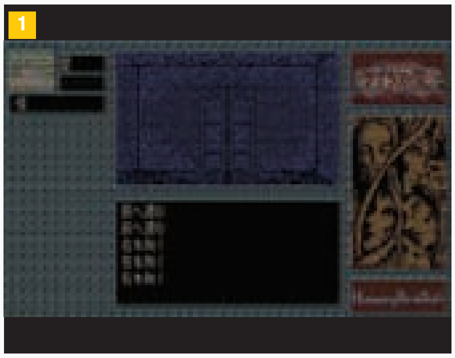
ГОДЫ ВЫХОДА: 1988, 1989, 1992, 1995



Автор:
Иван 'Noelemahc' Костин,
noelemahc@old-games.ru

На дворе 1925 год. В городе Ньюкем (Newcam), близ Бостона, происходит ужасное событие – в особняке Weathertop, принадлежащем некоему Бенедикту Ветертопу, убиты два мальчика. К тому же, пропадает маленькая девочка, которую последний раз видели в компании погибших. Общественное мнение всколыхнулось, а слухи про обитающих в особняке чудовищ подтвердились...

Основанная на манге Ghost Hunter, явно вдохновлявшейся творчеством Говарда Лавкрафта (так, Ньюкем считается аллюзией на его Аркхем), Rapurasu no Ma является ещё одним взглядом на идею нетрадиционной японской RPG. Например, здесь, конечно, есть деление на классы персонажей. Классов всего пять – Детектив, Изобретатель, Медиум, Журналист и Дилетант. Один хорошо владеет оружием, двое следующих слабы здоровьем, но могут творить чудеса. Журналист может делать фотоснимки сверхъестественных происшествий в особняке – единственный способ заработать денег в игре. Наконец, Дилетант является сочетанием Детектива и Медиума – он и дерётся неплохо, и колдовать чуть-чуть умеет. Боевая система не делает различий между огнестрельным и холодным оружием с точки зрения дальнобойности – только в плане эффективности против определённых видов монстров и необходимости снабжения пистолетов, изобретений Изобретателя и камеры Журналиста расходными материалами (патроны, батареи и фотоплёнка соответственно). В процессе продвижения по сюжету герои смогут раздобыть и волшебное оружие, но это ещё когда будет... Главная здешняя достопримечательность – ролевая система. Опыт делится поровну между всеми членами команды, как и во многих других играх. Что здесь сделано НЕ как во многих других играх – его пропорции. Средний зомби приносит очков 20 опыта. Делим между четырьмя героями... По 5 очков на брата. Первый левел-ап – после 1000 очков. Ой? Нет, не ой. Главный источник опыта в игре – это квесты. Самый первый вам дают ещё в процессе набора команды – надо найти и спасти ту пропавшую девочку, Эми. А потом начнётся спасение душ, доставание артефактов и некий таинственный замок. Набранные очки опыта тратятся на получение умений. Да, вы не ослышались – вы не скиллпойнтами или ещё чем платите за новые умения, а самим опытом. Пришли в библиотеку, как в каком-нибудь Wasteland, и вперёд, штудировать справочники. Опыт у вас не отнимется, он просто... распределится. Хотите, ваш Детектив будет умело фехтовать, а Журналист – метко стрелять? Пожалуйста! Медиум и Дилетант учат новые заклятья, а вот с Изобретателем сложнее – он усиливается только за счёт модификации своей Духовой Машины (Spirit Machine), для которой ещё нужно будет искать запчасти. Игру в своё время ругали за излишнюю сложность, но это не помешало авторам сначала её портировать на огромное количество платформ, а затем и сделать ещё два продолжения – Paracelsus no Maken (для того же PC-98) и Kuro ki Shi no Kamen (для 3DO!). К сожалению, эти игры являются ещё более редкими, чем их предшественница – ведь о ней самой за пределами Японии толком узнали только после выхода фэнского перевода для SNES-версии.Тем не менее, как эксперимент – jRPG, «дружащая» с Лавкрафтом и изначально больше соответствовавшая канонам CRPG, – Rapurasu no Ma однозначно удалась.



1 Версии для PC-88 и PC-98 мало чем отличаются друг от друга. Генерация персонажа там несвободная, а вид – от первого лица. Версия для MSX2 от них отличается только чуть большим количеством цветов.



2 Версия для PC-Engine снабжена CD-музыкой и озвученными диалогами. К тому же, графика стала намного милее.



3 SNES-версия отказалась от вида от первого лица, перейдя к более традиционному для jRPG виду сверху.



4 Тем не менее, бои в SNES-версии точно такие же, как и в других версиях.

Panzer General 2

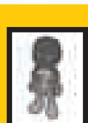
ЖАНР:
STRATEGY.WARGAME.
TURN-BASED

ПЛАТФОРМА:
PC

РАЗРАБОТЧИК:
SSI

ИЗДАТЕЛЬ:
MINDSCAPE

ГОД ВЫХОДА: 1997



Автор:
Андрей «Morgul» Окушко
angmarsky@yandex.ru

Студия SSI, чье имя ныне незаслуженно забыто, всего каких-то полтора десятка лет назад была одним из лидеров в области разработки варгеймов (а также RPG, впрочем, сегодня речь не о них). На счету этой команды масса работ, но среди стратегов больше всего известна линейка General. Вышедшая в 1994 г. Panzer General не просто стала успешной, но и породила множество ответвлений (в том числе «магическую» Fantasy General, чьи идеи нынче возрождаются в «Кодексе войны», и «звездную» Star General). Но квинтэссенцией всего, что SSI сделала для жанра, пожалуй, стоит считать Panzer General II, посвященную, как и первая часть, Второй мировой войне.
Основа механики кажется элементарной и позаимствована у настольных варгеймов. Есть поле, поделенное на гексы (шестиугольники), объекты на нем (города, порты, аэродромы) и юниты двух противостоящих армий. Каждый отряд обладает набором характеристик, которые сравниваются с параметрами бойцов врага при встрече (с учетом бонусов рельефа). На все это накладывается элемент случайности – и в цифрах потерь мы наблюдаем результат.
Думаете, все так просто? Отнюдь. Сколько раз мне приходилось страдать от того, что доблестные танкисты, получив необдуманный приказ, при поддержке мотопехоты рванули к базам противника, оставив артиллерию без прикрытия. Естественно, засевший где-нибудь в укромном местечке бронеавтомобиль неприятеля не мог упустить своего шанса и «разбирался» с беззащитной артиллерией (AI здесь силен и на всяческие трюки горазд).
А стоило забыть заправить бомбардировщики, как у них заканчивалось топливо и драгоценные самолеты (покупка новых действительно обходилась недешево) падали, не успевая вернуться домой. Так что без внимательного отношения к наглым проискам врага и к своим войскам было никак не обойтись. Хотя для рассеянных существуют сохранения.
Не обходилось и без курьезов и забавных ситуаций. Так, советские танки Т-34 (1941 года выпуска) почему-то стоили… 0! И было забавно наблюдать пару десятков таких машин, выставленных на поле и рвущихся к победе, не считаясь с потерями (в самом деле, а что миндальничать-то при такой цене?). Оригинально смотрелась и ситуация, когда уровень сложности в 50% был наитяжелейшим, зато на 300% игру мог пройти даже младшеклассник. Порой забавлял и генератор случайных чисел. Однажды в мультиплеере у меня уничтожили одним ударом новейший реактивный самолет, превосходивший противников по всем характеристикам. Впрочем, такое случалось редко – обычно бой выглядел достаточно реалистично.
Хотя игра вышла больше десяти лет назад, даже сейчас у нее масса поклонников. Появляются пользовательские кампании (как исторические, так и не очень – например, по мотивам произведений Виктора Суворова, где СССР вторгается в Европу в 1941 году), делаются наборы файлов с новыми юнитами и мультиплеерные карты. И если провести голосование «лучший PC-варгейм XX века», не сомневайтесь, в десятку лидеров Panzer General 2 точно войдет. А может, и вовсе победит, кто знает?..



1 Начало пути за СССР – конец ноября 1942 г., контрнаступление под Сталинградом. До Берлина еще ой как далеко, но советский солдат обязательно напишет любимое слово на Рейхстаге. Свое имя, если кто не понял.



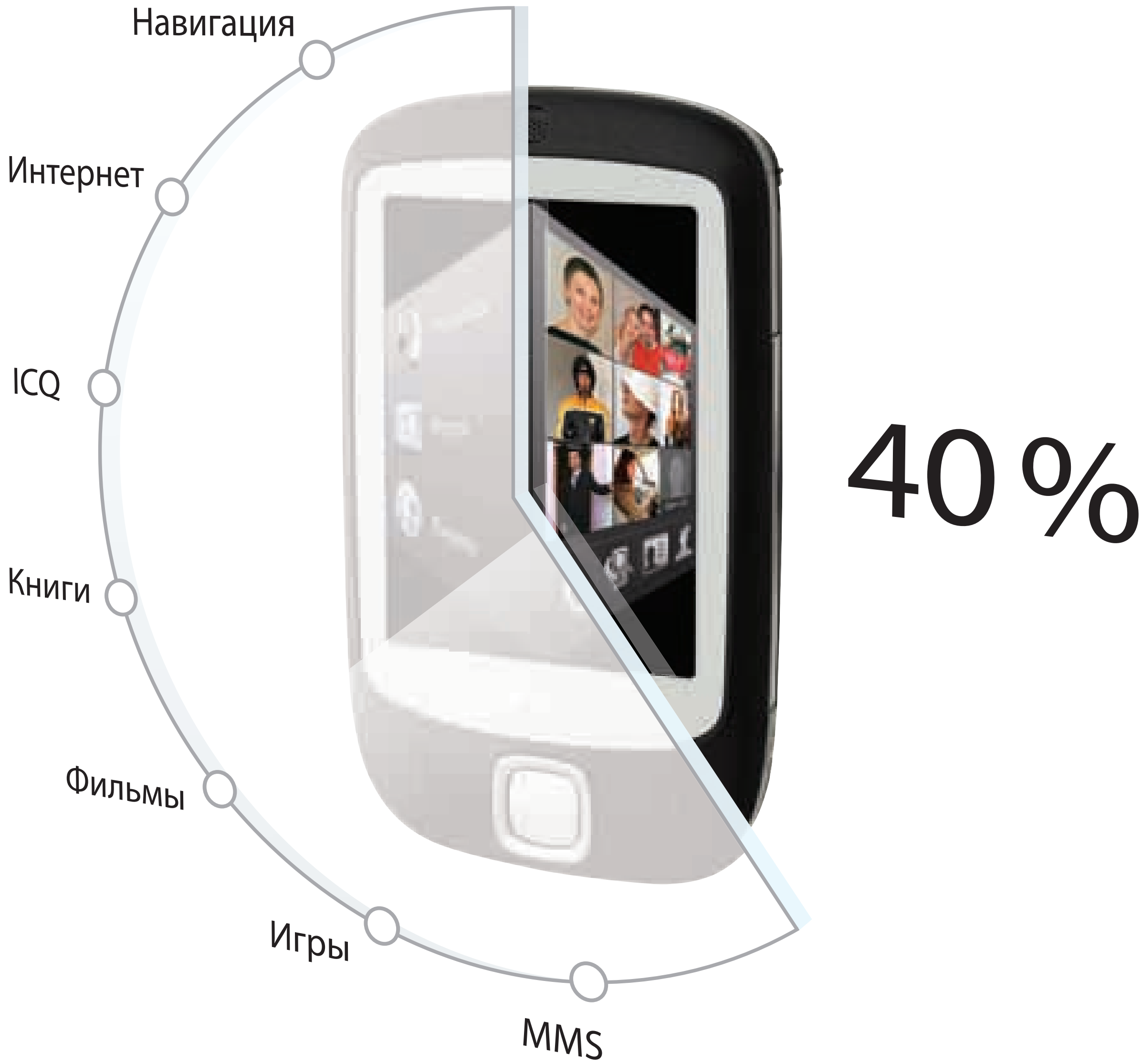
2 Год сорок четвертый, железный. Стальные массы танков при поддержке пехоты бегают по просторам Европы – даже американцы наконец-то решились пересечь Ла-Манш и вторглись во Францию.



3 Экран приобретения новых юнитов. Внизу списка можно наблюдать тот самый Т-34 за 0 очков престижа. Правда, честные игроки таким «подарком» никогда не пользовались.



4 Отрядам иногда выдавались командиры.



Хотите использовать вашу технику на 100 %?

Человек использует возможности своего мозга примерно на 5 %.
С возможностями техники дела обстоят куда лучше: мы пользуемся примерно 40 % изначально заложенных функций.
Хотите использовать вашу технику на все 100 %? Мы расскажем, как это сделать!



НАСТРОИМ
ОБУЧИМ
ПОДДЕРЖИМ

5-444-333
I-ON.RU

ИОН
ЦИФРОВОЙ ЦЕНТР

НЕРЕАЛЬНЫЙ КОНКУРС

ИТОГИ

(призы предоставлены компаниями Kraftway и «Новый Диск»)

1 место:

Панков Павел
Приз: персональный компьютер

Процессор: Intel® Core™ 2 Quad Q6600
Оперативная память: 2Gb
Жесткий диск: 300Gb
Видеокарта: NVIDIA GeForce 8800GTX
Видеопамять: 768Mb
Привод: DVD+/-RW CR
Операционная система: Windows XP Home

2 место:

Зябликов Денис
Приз: персональный компьютер

Процессор: Intel® Core™ 2 Quad Q6600
Оперативная память: 2Gb
Жесткий диск: 250Gb
Видеокарта: NVIDIA GeForce 8500GT
Видеопамять: 512Mb
Привод: DVD+/-RW CR
Операционная система: Windows Vista HP

3 место:

Антон Дубравин
Приз: персональный компьютер

Процессор: Intel® Core™ 2 Duo E6550
Оперативная память: 2Gb
Жесткий диск: 250Gb
Видеокарта: NVIDIA GeForce 8500GT
Видеопамять: 256Mb
Привод: DVD+/-RW CR
Операционная система: Windows XP Proffesional

4 место:

Тягунова Кристина, Ферин Михаил и Васич Саша
Призы: полугодовые подписки на «Страну Игр» или «PC Игры» (по выбору)

15 комплектов поощрительных призов №1 (футболка, коврик для мыши и ручка с логотипом журнала) получают:
Ферин Михаил, Васич Саша, Мамедов Рамиль, Плетнев Алексей, Янголь Сергей, Медяный Виталий, Сафрошкин Александр, Мельников Александр, Макаренко Дима, Тягунова Кристина, Бугаев Александр, Ортинов Сергей, Слободский Иван, Демидов Михаил, Пугачев Александр, Чернышов Александр и Колесников Дмитрий.

15 комплектов поощрительных призов №2 (игровые сборники Unreal Unthology и открытки Unreal Tournament III с автографами разработчиков) получают:
Федорин Александр, Горемыкин Александр, Максимов Сергей, Шишкин Максим, Соколов Станислав, Гончарук Анна, Смирнов Роман, Шевцов Эдуард, Рябков Артём, Баулин Дмитрий, Дорн Марина, Белов Дмитрий, Воробьев Андрей, Куманькова Ирина и Глухов Игорь.



Монитор, клавиатура и мышь не прилагаются.

kraftway®
ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ ЛЮДЕЙ

ND GAMES

Widescreen

ХОРОШИЕ ФИЛЬМЫ НА ЭКРАНАХ КИНОТЕАТРОВ



Автор:
Алексей Дубинский

ГЛАВНЫЙ ФИЛЬМ НОМЕРА



ИНДИАНА ДЖОНС И КОРОЛЕВСТВО ХРУСТАЛЬНОГО ЧЕРЕПА

В КИНОТЕАТРАХ РОССИИ С 22 МАЯ

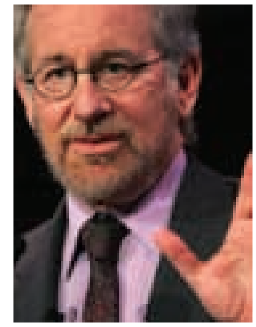
ЖАНР:	ПРИКЛЮЧЕНИЯ, ТРИЛЛЕР, БОЕВИК
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	INDIANA JONES AND THE KINGDOM OF THE CRYSTAL SKULL
РЕЖИССЕР:	СТИВЕН СПИЛБЕРГ
В РОЛЯХ:	ХАРРИСОН ФОРД, КЭРЕН АЛЛЕН, КЭЙТ БЛАНШЕТТ, ШИА ЛАБЕФ, ДЖОН ХЕРТ, РЭЙ УИНСТОН, ДЖИМ БРОАДБЕНТ
ПРОИЗВОДСТВО:	США
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:	(ПОКА НЕИЗВЕСТНА)



РЕЖИССЕР

СТИВЕН СПИЛБЕРГ

ФИЛЬМОГРАФИЯ:
«ДУЭЛЬ», «ШУГЕРЛЭНДСКИЙ ЭКСПРЕСС», «ЧЕЛЮСТИ», «БЛИЗКИЕ КОНТАКТЫ ТРЕТЬЕГО ВИДА», «1941», «В ПОИСКАХ УТЕРЯННОГО КОВЧЕГА», «ИНОПЛАНЕТЯНИН», «ИНДИАНА ДЖОНС И ХРАМ СУДЬБЫ», «ИМПЕРИЯ СОЛНЦА», «ЦВЕТ ПУРПУРА», «ИНДИАНА ДЖОНС И ПОСЛЕДНИЙ КРЕСТОВЫЙ ПОХОД», «ВСЕГДА», «КРЮК», «ПАРК ЮРСКОГО ПЕРИОДА», «СПИСОК ШИНДЛЕРА», «АМИСТАД», «СПАСЕНИЕ РЯДОВОГО РАЙАНА», «ИСКУССТВЕННЫЙ РАЗУМ», «ОСОБОЕ МНЕНИЕ», «ПОЙМАЙ МЕНЯ, ЕСЛИ СМОЖЕШЬ», «ТЕРМИНАЛ», «ВОЙНА МИРОВ», «МЮНХЕН»



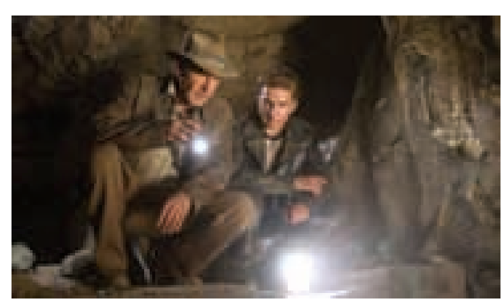
Как бы многие этого ни отрицали, Стивен Спилберг – главный режиссер второй половины XX века. В этом статусе нет ни преувеличения, ни излишнего восхваления. Спилберг сотворил на экране и в наших умах такое, что впору стало говорить о начале новой эры. Он перелицевал понятие кино как зрелища, а Голливуд фактически превратил в машину для производства блокбастеров. Кино вышло за рамки искусства и стало источником больших, порой невероятных доходов. Не случайно новый гений, родившийся 18 декабря 1946, сделал ставку на главную составляющую кино – на захватывающую дух серию аттракционов, понятную и близкую сразу всем – детям и взрослым, которые не прочь часа на два окунуться в детство. Спилберг – создатель блокбастеров с душой, со вкусом и удовольствием придуманных историй, в которых свой мир, свои герои, даже свои правила поведения и взаимоотношений. Это чистый, незамутненный взгляд сказочника, знающего о реальности в десять раз больше любого реалиста. Не случайно, когда Спилберг берется снимать «по реальным событиям» («Список Шиндлера», «Амистад», «Мюнхен»), все равно получается то же самое – действительность, преломленная в сказочный мотив о спасении и достижении своего внутреннего рая.

Сказать, что новый «Индиана Джонс» самый ожидаемый фильм этого года – значит слукавить. Потому что самых ожидаемых картин – пруд пруди, а фильм, способный ознаменовать новую эпоху (или, наоборот, логическое завершение старой), за последние годы был только один – финальные «Звездные войны». Собственно говоря, чего мы ждем от «Королевства хрустального черепа»? Вряд ли только захватывающих приключений, сногсшибательных спецэффектов, увлекательной истории. Мы ждем самого профессора Джонса, ждем его незаменимый и незабываемый антураж, его манеры и привычки, фразочки и умение мастерски переходить от слов к делу. Ждем, прежде всего, погружение в то чудесное вчера, когда и мы были намного моложе (а многие – всего лишь детьми), и самый знаменитый археолог в мире. Четвертая часть «Индианы Джонса» – машина времени, переносящая в прошлое, а вовсе не очередной голливудский блокбастер, выпущенный в преддверии лета. Возможно, временная дистанция – отличный способ оценить и переоценить один из любимых киномифов XX столетия. Не случайно, и Стивен Спилберг, уверенно снимавший приключения Индианы на протяжении 80-х гг., остановился только на трех лентах и долгое время никак не мог решиться на продолжение. Четвертая часть требовала не просто еще более невероятного зрелища, инкрустированного тонким сценарным замыслом. Нужно было отойти надолго в сторону, чтобы с расстояния оценить объем и размах сделанного.

И вот профессор археологии, мистер Индиана Джонс, человек, предпочитающий мотаться по миру в поисках редчайших сокровищ, а не протирать штаны в пыльных лекторских классах, возвращается к нам 20 лет спустя. Двадцать с лишним лет прошло и со времен «Последнего крестового похода», когда он решился отхлебнуть из Чаши Грааля, чтобы навсегда сохранить свою молодость и энергию.

Год 1957-й. Помудревший и лишь внешне постаревший профессор Джонс подумывает сменить поднадоевшие прыжки Тарзана из джунглей в джунгли на размеренный ритм университетских часов. Обычно Индиана не учитывает, что глубоко погрузившись в археологическую древность, надо время от времени всплывать на поверхность, чтобы оценить перспективы настоящего. Поэтому современная История вновь пребольно щелкнет его по носу. На смену нацистским ордам придут отчаянные ребятки из Советского Союза. В самый разгар «холодной войны» в жизнь профессора вмешаются советские агенты под командованием мужеподобной кремлевской агентши Ирины Шпалько (нет, решительно ничего не изменилось – американцы все так же не умеют придумывать русские имена, ну и пусть – нам же смешнее). Товарищ Шпалько похищает возлюбленную профессора Мэрион Рэвенвуд (Кэрен Аллен), в компании которой Индиана Джонс когда-то разыскал утерянный ковчег, и ставит ультиматум – помощь в поисках легендарного Хрустального черепа в обмен на жизнь Мэрион. О спокойной, размеренной работе под гул студенческих голосов можно забыть. Джонс пускается в очередную авантюру – вместе с давним другом и конкурентом Маком и молодым искателем проблем на заднюю часть тела Мэттом Уильямсом.







ТАКЖЕ НА ЭКРАНАХ



ХРОНИКИ НАРНИИ: ПРИНЦ КАСПИАН

В КИНОТЕАТРАХ РОССИИ 15 МАЯ

ЖАНР:	ФЭНТЕЗИ
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	THE CHRONICLES OF NARNIA: PRINCE CASPIAN
РЕЖИССЕР:	ЭНДРЮ АДАМСОН
В РОЛЯХ:	ТИЛДА СУИНТОН, ЛАЙАМ НИСОН, БЕН БЭРНС, ЭДДИ ИЗЗАРД, УОРВИК ДЭВИС, ПАТРИК ДИНКЛЭДЖ, УИЛЬЯМ МОУЗЛИ, СЕРДЖИО КАСТЕЛЛИТО
ПРОИЗВОДСТВО:	США-ВЕЛИКОБРИТАНИЯ
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:	ПОКА НЕИЗВЕСТНА



Стоило трилогии «Властелин колец» из обычного блокбастера превратиться в настоящее явление современного кино (и это когда мы уже перестали ждать что-то хорошее от Голливуда), фэнтези посыпались на нас как из рога изобилия. В отличие от большинства создателей скороспелых и скоропортящихся волшебных миров, наплодивших своих «халифов на час», авторы широкоэкранной «Хроники Нарнии» отлично понимали – чтобы «сделать» «Властелина колец», нужно иметь в активе не менее качественную литературную основу.

Основой стала фэнтезийная серия Клайва Стэйплза Льюиса, выдающегося ирландского писателя, ученого и богослова. Последнее особенно примечательно – в отличие от своего коллеги Дж. Р. Толкиена, фактически создавшего новую языческую реальность, Льюис был и оставался христианским апологетом. Он и «Нарнию» творил как роскошную детскую иллюстрацию к библейским заповедям. Волшебное королевство с говорящими зверушками, где галопом несется время, и Добро постоянно сражается с каким-то новым Злом, было синтезом христианских учений, римской и греческой мифологии, а также традиций английских и ирландских сказок.

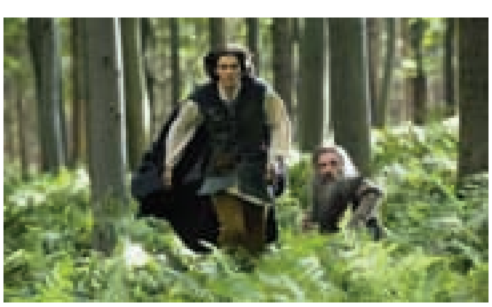
Насколько чутко режиссер Эндрю Адамсон, ответственный, кстати, за появление ернического, стебного «Шрека», подошел к творчеству Льюиса, судить можно было по первой части – «Хроники Нарнии: Лев, колдунья и платяной шкаф». Зрители в массе своей благосклонно восприняли приключения четырех юных лондонцев, однажды заглянувших в платяной шкаф и оказавшихся среди фантастических существ.

В нашем мире прошел год. В мире Нарнии пролетели века. Питер, Люси, Сюзан и Эдмунд с нетерпением ждут каникул, чтобы покинуть поднадоевших сверстников и вернуться в любимую страну. Но теперь на смену Белой колдунье, повелительнице вечной мерзлоты, пришел недобрый король Мираз. Выход один – чтобы спасти Нарнию, нужно заменить Мираза юным принцем Каспианом. Борьба за трон вновь пройдет под чутким руководством мудрого льва Аслана (умеющего говорить голосом Лайама Нисона) и маленьких пришельцев из нашего измерения.

«Хроники Нарнии» – сказка, прежде всего, детская. Родителям стоит запастись терпением. Впрочем, Эндрю Адамсон уверяет, что во второй ленте сделал больший упор на экшн, а также как следует сгустил краски. Действие станет более мрачным, пугающим и разнообразным. Феерические зеленые долины Новой Зеландии сменили съемочные площадки Восточной Европы, где, как известно, свет и тьма идут рука об руку так тесно, что ни одному создателю фэнтези не снилось.









И ЕЩЕ КОЕ-ЧТО О КИНО



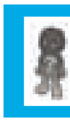
Съемки фильма по игре Gears of War будут запущены в начале 2009 года, а сам фильм должен выйти на экраны летом 2010 года. Продюсер будущего фильма Вик Годфри отметил, что у съемочной группы уже есть сценарий и режиссер. В марте 2007 года было объявлено о том, что студия New Line Cinema купила у компании Epic Games права на съемки фильма по Gears of War. Адаптацией игрового сюжета к киносюжету занялся Стюарт Битти, и в этом ему поможет главный геймдизайнер Gears of War Клифф Блежински. Игра Gears of War вышла в ноябре 2006 года для приставки Xbox 360, а позднее для PC. Она рассказывает о борьбе человечества с ордой монстров. За первые 10 недель было продано три миллиона экземпляров игры. В ноябре 2008 года выйдет продолжение игры, Gears of War 2.

Брэд Питт сыграет главную роль в приключенческой драме «Затерянный город Зед». Фильм станет продюсерским проектом самого Питта и его собственной производственной компании Plan B. В основе проекта – документальное исследование Дэвида Грэнна о британском путешественнике полковнике Перси Харрисоне Фосетте. В 1925 году Фосетт собрал команду и отправился в джунгли Амазонки на поиски затерянного города Зед. Фосетт и его люди назад не вернулись, и за 70 лет было предпринято немало попыток пройти по пути неугомонного искателя приключений. Однако что же произошло с полковником, не удалось выяснить даже знаменитой экспедиции бразильских авантюристов, снаряженной в 1996 году.

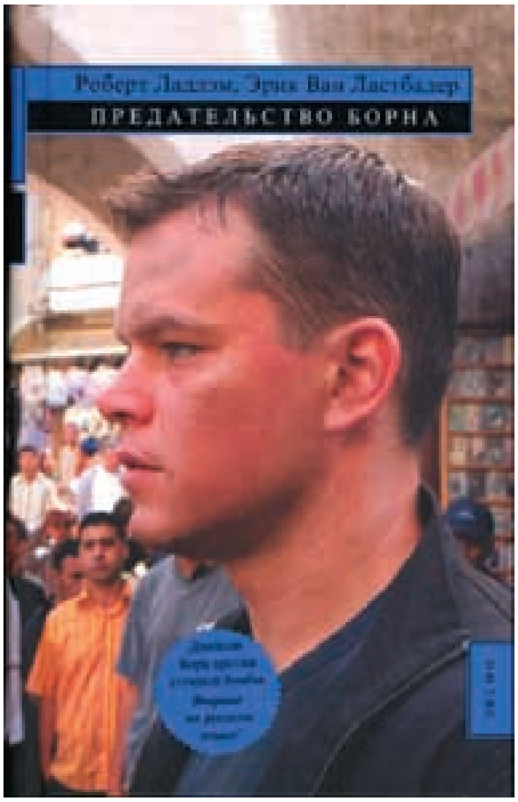
Руки голливудских римейкизаторов дотянулись не только до классических ужастиков, но и до симпатичной фантастической комедии 1986 года «Короткое замыкание» режиссера Джона Бэдхема. Это история о роботе №5 – образце секретных военных разработок, в которого ударила молния. В результате сложная электронная машина в железном корпусе, явно предназначенная для разрушения и уничтожения, превратилась в существо с чувствами, совестью и умом. Добрый №5 сбегает от своих создателей, чтобы увидеть и понять мир людей. В 1988 году вышло прямое продолжение фильма, признанное неудачным. Кто же снимет римейк, пока неизвестно, однако сценарий было предложено написать С.С.Уилсону и Бренту Мэддоку, авторам оригинальной ленты.

Дензел Вашингтон согласился сыграть главную роль в ленте «Круг Матарезе», основанной на одноименной шпионской серии Роберта Ладлэма, литературного отца Джейсона Борна. В центре истории – американский секретный агент Брэдли Скофилд (он же – Вашингтон), ведущий непримиримую войну с могущественной организацией «Круг Матарезе», специализирующейся на политических убийствах. Неожиданным партнером Скофилда становится русский агент Василий Талеников, с которым Брэдли во времена «холодного занавеса» был на ножах. Сценарий к фильму напишут Майкл Брандт и Дерек Хаас. Крупнейшие голливудские студии уже наслышаны о проекте, но пока неизвестно, кто же возьмется за съемки потенциального прокатного хита.

Bookshelf



Автор:
Вячеслав Гаврилов



ПРЕДАТЕЛЬСТВО БОРНА

РОБЕРТ ЛАДЛЭМ, ЭРИК ВАН ЛАСТБАДЕР

ЖАНР: ШПИОНСКИЙ ТРИЛЛЕР
ИЗДАТЕЛЬСТВО: ЭКСМО

Про весьма обаятельного шпиона Борна, который по популярности способен тягаться с самим старичком Бондом, снято уже три фильма, готовится четвертый. Но мало кто знает, что злоключения главного героя начались не на экранах кинотеатров, а с творчества известного на Западе писателя Роберта Ладлэма. Три книги Ладлэма – «Идентификация Борна», «Ультиматум Борна» и «Превосходство Борна» – легли в основу одноименных кинолент, которые имели оглушительный успех по всему миру. К сожалению, Ладлэм умер от сердечного приступа в 2001 году и не смог увидеть экранизаций своих творений. Он написал сценарий к первым двум фильмам о Борне, после чего его не стало…

Эрик Ван Ластбадер, друг и помощник покойного Роберта Ландлэма, работавший с ним в соавторстве, решил продолжить дело, начатое своим учителем. Используя прижизненные наработки господина Ландлема, он написал четвертую часть эпопеи под названием «Возвращение Борна», вышедшую в 2005 году. В этой книге главного героя с одной стороны преследуют бывшие коллеги из ЦРУ, а с другой у него появляются новые враги. Хасан Арсенов, который ценой предательства стал лидером чеченских террористов, и классический тиран, мечтающий о мировом господстве, Степан Спалко, заполучивший в свои руки оружие массового поражения, не дадут спокойно жить красавчику Борну. На волне интереса, поднятого фильмами о Борне, книга имела определенный успех, что и вдохновило мистера Ластбадера написать пятую часть.

«Предательство Борна» увидело свет в 2008 году. На этот раз Джейсон по неудачному стечению обстоятельств вынужден помириться со старыми врагами из ЦРУ. Директор сей могучей организации лично обратился с просьбой к Борну помочь им в поиске секты исламских фундаменталистов, располагающей ядерным оружием, на след которой они вышли чуть ранее. И вновь нашему герою предстоит пройти огонь и воду, прежде чем он сможет в очередной раз спасти мир от новоявленной угрозы уничтожения.

Эрик Ван Ластбадер оказался способным учеником: книга действительно увлекает, интрига сохраняется практически до самого конца. Борн так же легко выходит из критических ситуаций, испытывает презрение к опасности, готов в любой момент броситься в самое пекло. И Мэтт Дэймон, подаривший свою внешность Джейсону Борну в киноленте, прочно ассоциируется с образом книжного беглого агента, придавая ему еще больший колорит.

Несмотря на то что, как и в предыдущей части, автор все же не достиг уровня Роберта Ландлэма и финал истории вышел не очень динамичным, творение господина Ластбадера будет интересно поклонникам Борна и любителям шпионских триллеров. Ждем и продолжения одноименной киноэпопеи!



ТРИПТИХ.ОДИНОЧЕСТВО В СЕТИ

ЯНУШ ВИШНЕВСКИЙ

ЖАНР: ДРАМА
ИЗДАТЕЛЬСТВО: АЗБУКА-КЛАССИКА

Кто бы мог подумать, что человек, полностью посвятивший себя молекулярной биологии, доктор информатики и химических наук Януш Вишневский сможет написать глубокий, прочувствованный и цепляющий за живое роман? Его книга «Одиночество в сети» почти сразу же стала бестселлером, принеся своему автору славу психолога любящих сердец…

Осенью 2006 года по этому роману – главному польскому бестселлеру начала XXI века – был выпущен фильм, который в первый же месяц проката поставил рекорд кассовых сборов, обогнав все голливудские новинки. Главный лейтмотив романа: «из всего, что вечно, самый краткий срок у любви». Легкая интрижка по ICQ – приключение, которое нынче может пережить каждый – был бы доступ к компьютеру, выход в Сеть да нужная программа. Но – вдруг судьба подтасует карты, и с той стороны монитора «постучится» человек, который станет важнее и реальнее тех, с кем ты видишься каждый день?

Виртуальный роман Якуба (польского ученого, работающего в Германии и деталями научной биографии подозрительно похожего на автора) и незнакомки с «красивым именем» (в книге оно так и не упоминается) начинается случайно, но развивается стремительно и интенсивно. Героине нужно было выговориться перед собеседником, который «достаточно анонимен», чтобы не подстроить «какой-нибудь сюрприз». Ежедневные разговоры в чате, длинные e-mail-ы, быстро прогрессирующая зависимость от Интернета – а точнее, от единственного из миллионов его пользователей…Попытка перенести человеческие чувства в виртуальный мир достаточно нова и стала возможной только в наш век высоких технологий. Очень трогательно читать, как главный герой, в котором с каждым новым e-mail-ом, полученным от таинственной незнакомки, все более разгорается чувство, пытается передать свою любовь через мертвый текст электронного сообщения...

В книге поднимаются вопросы: что сложнее – быть одному, быть вдвоем или быть одному после того, как вы были вдвоем? Что происходит, когда делаешь шаг навстречу человеку? Что было вначале и что осталось после, и почему над всем этим мы не властны? Якуб на многие вопросы отвечал согласно убеждению: если не знаешь, что сказать, говори правду. Новаторства в сюжете нет никакого, зато оно присутствует в подходе автора. Есть незабываемые фразы, которые запросто можно растащить на цитаты: «Одиноким бываешь только тогда, когда на это есть время», «Блаженство и зависть – это числитель и знаменатель дроби, именуемой счастьем»…

Финал у произведения именно такой, каким он должен быть, то есть жизненный и не оторванный от реальности. Именно благодаря этому книга «Одиночество в сети» Януша Вишневского вправе называться романом.


ТЕЛЕВИДЕНИЕ
ТЕПЕРЬ
НАШЕ
gameland tv
круглосуточный телеканал об играх
Информация о подключении телеканала у операторов кабельного и спутникового телевидения
Подробности на сайте www.gameland.tv



Автор:
Игорь Сонин
igor.sonin@gameland.ru

ВЕСЕННИЙ АНИМЕ-СЕЗОН 2008

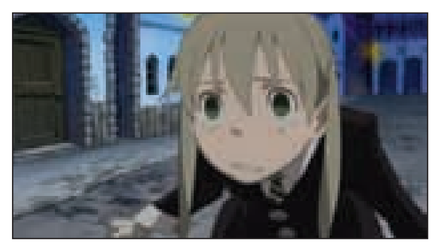
SOUL EATER

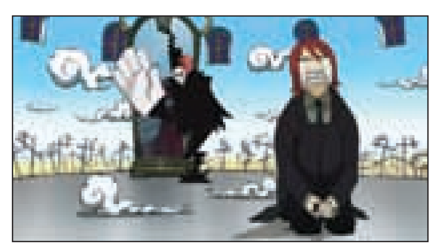
НАША ОЦЕНКА: НУЖНО СМОТРЕТЬ

Есть в Японии небольшая компания Square Enix. Возможно, вы о ней когда-нибудь слышали: Square Enix выпускает добрую половину японских ролевых игр, в том числе сериалы Final Fantasy и Dragon Quest. Мы редко упоминаем об этом, но Square Enix также печатает мангу и продюсирует аниме. Флагманский журнал от Square Enix называется Monthly Shonen Gangan. Именно там печатается манга Fullmetal Alchemist. Возможно, вы о ней тоже слышали краем уха. Этой весной на телевидение попадает еще одна экранизация, на сей раз – второй популярной манги из Shonen Gangan. Комикс называется Soul Eater, и если вы о нем еще ничего не знаете, то слушайте и не говорите, что не слышали. Это бомба, и на ближайший год она прикует к себе внимание любого зрителя.

Герои – девчонка Мака, ученица в академии синигами, и ее живое оружие, хамоватый пацан Соул Итер. Их задача – избавлять город от злодеев, бесенят, колдуний и прочей дряни. Соул Итер, как обязывает имя, действительно пожирает души противников. Наест сотню – превратится в гораздо более мощное оружие. На начало первой серии он уже слопал 99 душ. Что будет дальше – секрет, но дело ясно: приключениями Маки и Соул Итера и одной охотой на нечистую силу сюжет не ограничится. Впрочем, о последующих событиях мы расскажем, когда по телевизору покажут больше одной серии. Но уже по ней заметно, что Soul Eater старается выделиться, и действительно выделяется среди других аниме. В городе, где живут персонажи, словно царит постоянный Хэллоуин. Дизайн героев такой же бесноватый, так что и даже аналогов в других аниме ему не найдешь. Производством анимации, кстати, как и в случае с Fullmetal Alchemist, занималась именитая студия BONES, и происходящее на экране прорисовано до мельчайших деталей. Да чего болтать попусту – смотрите потрясающий опенинг Soul Eater на песню группы T.M.Revolution на нашем диске.

И хотелось бы назвать этот сериал лучшим аниме сезона по версии «Страны Игр», да язык не поворачивается. Никаких «версий» быть не может. У Soul Eater нет конкурентов. Это единственный сериал сезона, в котором удалось всё – дизайн, характеры, персонажи, костюмы, озвучка, музыка, анимация. К какой мелочи ни присмотрись, Soul Eater недосягаем. Последний штрих: по сериалу уже анонсирована игра для Wii и от Square Enix. Первая игра.







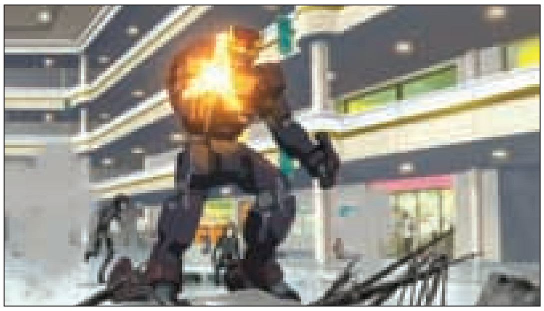


CODE GEASS: LELOUCH OF THE REBELLION R2

НАША ОЦЕНКА: НУЖНО СМОТРЕТЬ

Первый сезон Mobile Suit Gundam 00 закончился, продолжение пойдет в эфир осенью, но остаться без еженедельной дозы гигантских боевых роботов японцам все равно не позволят. Lelouch of the Rebellion R2 – это второй сезон сериала меха-эпика Code Geass, стартовавшего в октябре 2006 года. Если вы до сих пор не в курсе, то злодейская Британская Империя колонизировала Японию, а местное население под предводительством мистического аристократа Лелуша начинает борьбу за независимость. К финалу первого сезона революция благополучно проваливается, а бойцов отправляют по камерам-одиночкам. Только Лелуш удобно устроился: потерял память и ходит в школу, как ни в чем не бывало. Начало второго сезона с упорством повторяет начало сезона первого: Лелуш ездит на мотоцикле (в коляске), выигрывает у злодея в шахматы, становится свидетелем бессмысленной бойни, получает таинственные силы. Все умирают, борьба за независимость начинается с новой силой. Несмотря на повторяющийся сюжет, Code Geass выглядит очень серьезно. Дизайн персонажей от группы CLAMP, таинственные герои, драматичный геополитический сюжет, дорогая анимация, картинка в HD, патетика сил сопротивления – этого более чем достаточно, чтобы сменить Mobile Suit Gundam 00 на посту главного меха-сериала страны.





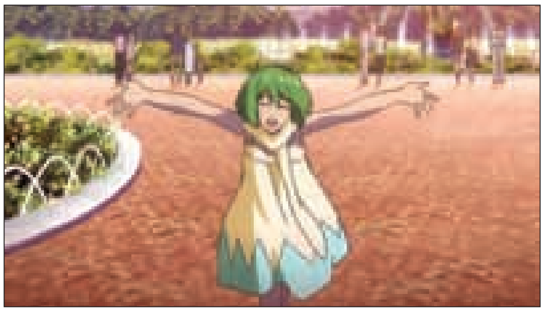


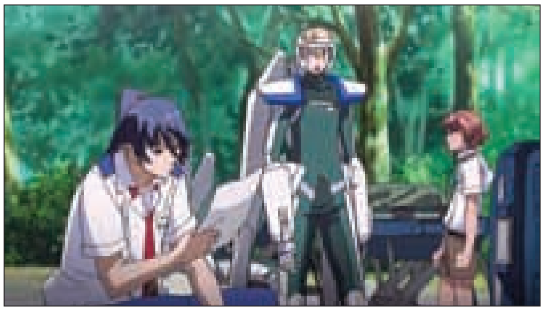


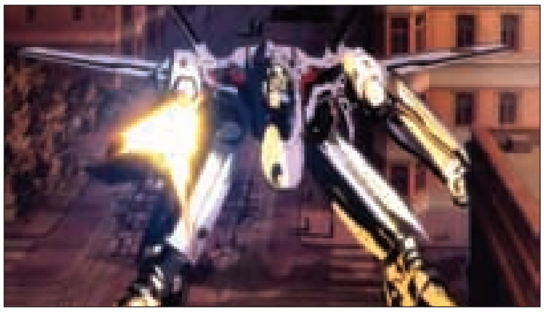
MACROSS FRONTIER

НАША ОЦЕНКА: НУЖНО СМОТРЕТЬ

Телесериал Macross, известный у нас как «Роботек», в Японии получил с десяток разнообразных продолжений. А к нынешнему, двадцатипятилетнему юбилею японцы приготовили особенный спецпроект, телесериал Macross Frontier. Мы попадаем в знакомую вселенную «Роботека», на одну из огромных космических колоний, путешествующих в космосе. Внезапно колонию атакуют... гигантские космические жуки! Вооруженные силы застигнуты врасплох такой наглостью, и главный герой, курсант Альто Саотоме, забирается в один из истребителей, чтобы дать отпор врагу. То есть, не забудьте, гигантским жукам. Параллельно развиваются «гражданские» отношения Альто с бестолковой официанткой Ланкой и популярной певицей Шерил Ном (читай: Линн Минмей). В Macross Frontier герои снова пилотируют трансформирующиеся истребители-валькирии, только теперь машины отрисованы в 3D, а сражения выглядят очень зрелищно и эффектно. Новый герой, Альто Саотоме, совсем не похож на Рика Хантера: тот был нормальным парнем, а этот – страдающий, унылый подросток. После первой же перестрелки он убегает от Ланки, чтобы в одиночестве оплакать погибшего пилота. По сути дела, Macross Frontier – такой же осовремененный «Макросс», каким в семействе «Гандамов» стал Gundam Seed. Комплимент это или нет, решайте сами.





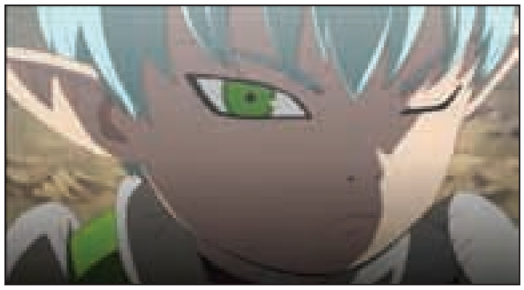


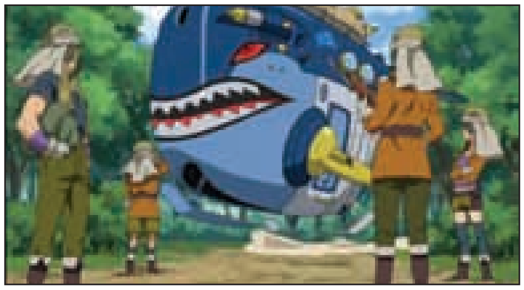


BLUE DRAGON: TENKAI NO SHICHI RYUU

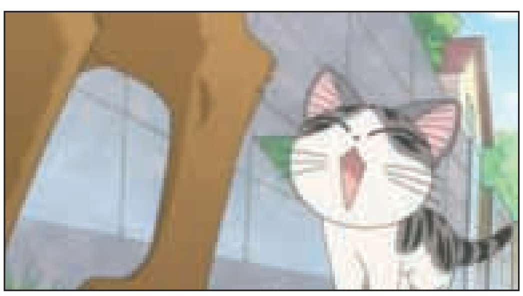
НАША ОЦЕНКА: ДЛЯ ФАНАТОВ

Продолжение аниме Blue Dragon, основанного на одноименной видеоигре для Xbox 360 и с дизайном от Акиры Ториямы, автора Dragon Ball. Дизайн хорош, спору нет. Как водится у Ториямы, его произведения рассчитаны на младших школьников. Все солнечно и красиво, герои непобедимы, злодеи величественны, а динозавры... выходят из тени! В первом сезоне, да и в видеоигре, Синий Дракон был тенью главного героя. Теперь он обрел ноги, делает что вздумается и гуляет сам по себе. В первой серии ему вздумалось подраться с Красным Драконом, а герои обвели вокруг пальца злодейский флот, похитив из флагманского трюма мешок сосисок. Такие же детские беззаботные приключения – еще серий этак на пятьдесят.








CHI'S SWEET HOME

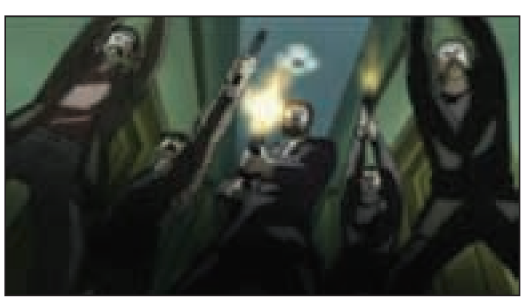
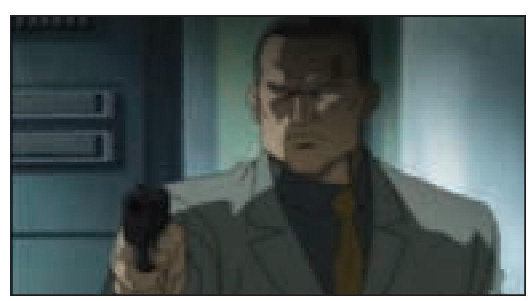
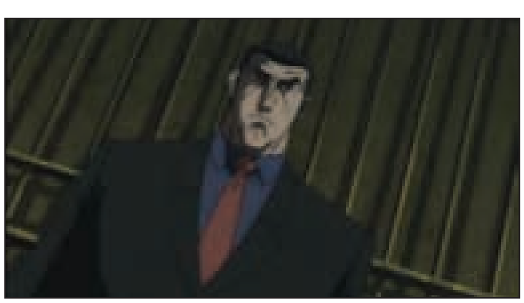
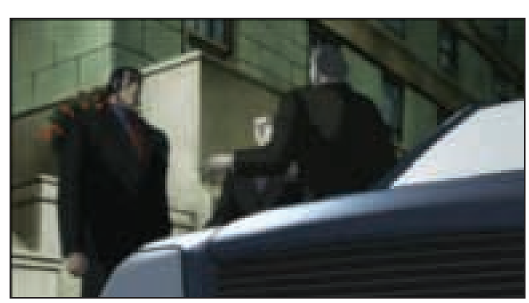
НАША ОЦЕНКА: НУЖНО СМОТРЕТЬ

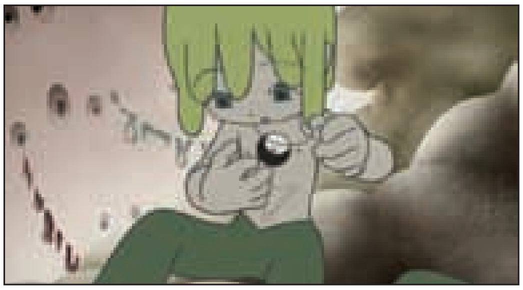
Если бы мы раздавали награды, то Chi's Sweet Home достался бы титул «лучший сериал, который все равно никто не будет смотреть». Это аниме выходит в эфир ежедневно, а серии длятся по три минуты, из которых 30 секунд занимает опенинг. Героиня – беспородный котенок по имени Ти. Ти жила с мамой-кошкой, но потерялась. Ее, совсем крошечную, взяли в дом люди. Ти вовсе не понимает, что от нее хотят эти большие добрые звери. Она хотела сбежать, но прыскает в коробку, испугавшись собаки. В другой раз Ти отвлекается на шнурки, заигрывается и засыпает прямо в хозяйском ботинке. Она устала – ей дают молока, и вот она уже довольно сопит рядом с миской. Обычная котячья жизнь с обычными котячьими заботами показана здесь трогательно, живо и безумно смешно. Если у вас когда-нибудь был котенок, вы сразу узнаете его в Ти.

GOLGO 13

НАША ОЦЕНКА: ДЛЯ ФАНАТОВ

В стаде обезьян среди самцов установлена жесткая иерархия. На ее вершине находятся старые и опытные доминанты, внизу – молодняк. По большому счету, самца в таком стаде интересуют три вещи: власть, еда, самки. Где-то на заре эволюции эти понятия передались юному человеку, и в наши дни стереотипный «настоящий мужчина» должен интересоваться властью, богатством и женщинами. Так вот, Golgo 13 – сериал про настоящего мужчину. «Голго Тринадцать» – прозвище легендарного наемного убийцы, ныне сотрудничающего с полицией. В первой серии он делает три вещи: унижает слабых; калечит сильных или наглых; спит с дорогими женщинами. Все это – с одинаковым каменным лицом, в неизменном молчании. Телесериал Golgo 13 – редчайший в аниме случай крутого и безмозглого боевика, которых так много среди западного игрового кино.









KAIBA

НАША ОЦЕНКА: ДЛЯ ФАНАТОВ

В Советском Союзе было такое понятие – «мультипликационные фильмы для взрослых». Под заманчивым названием скрывалась серая остросоциальная нудятина. Так вот, Kaiba если на что и похож, то как раз на те «мультипликационные фильмы для взрослых». Это смелый, экспериментальный аниме-сериал. Ощущение такое, что посмотрел наугад выхваченные двадцать минут из «Кин-Дза-Дза». Кто все эти люди? Где все эти люди? Что делают все эти люди? Неизвестно. Рассказать о сюжете первой серии невозможно хотя бы потому, что уразуметь в ней ничего не удается. Ну, пожалуй, там есть космический корабль и зеленый одноглазый страус в скафандре. Или это был не глаз и не страус? Короче говоря, скриншоты мы публикуем, а дальше решайте как знаете. На фоне смазливого, влекущего «обычного аниме» Kaiba смотрится очень самобытно.

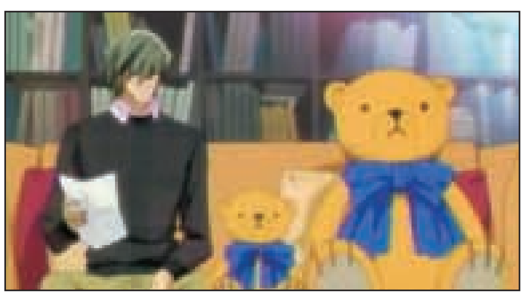
JUNJOU ROMANTICA

НАША ОЦЕНКА: НУЖНО СМОТРЕТЬ

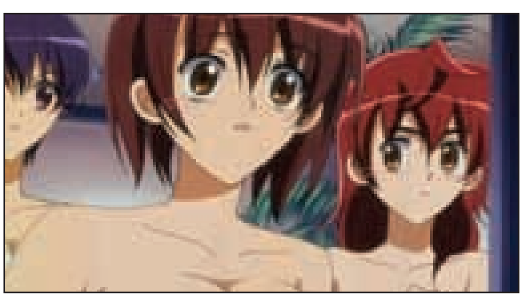
Яой в телевизионном аниме – редкость, поэтому и в наших регулярных обзорах сериалы о мужской дружбе попадаются лишь от случая к случаю. Этой весной стоящий яойный сериал ровно один, но зато какой! В первом же эпизоде Junjou Romantica главного героя укладывает в постель, соблазняет и влюбляет в себя известный писатель. И как соблазняет! Красиво, смело, чувственно. Во многих сериалах режиссер ограничивается намеками на яой, здесь же чувства бурлят уже с начала первой серии. В центре внимания – три парочки, все гомосексуальные и каждая со своими проблемами. Откровенные сцены на экране не показывают, но додумать происходящее не обделенные фантазией зрители должны сами. Вернее, зрительницы. Как водится, парням это лучше не смотреть. Зато для девушек – море восторга и один из лучших яойных сериалов за последние годы.

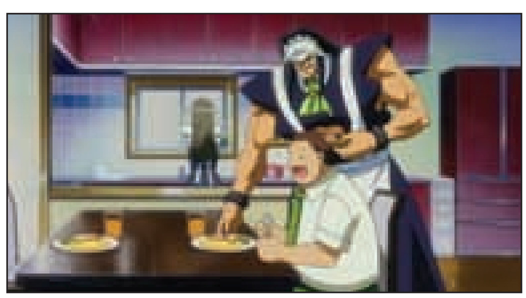


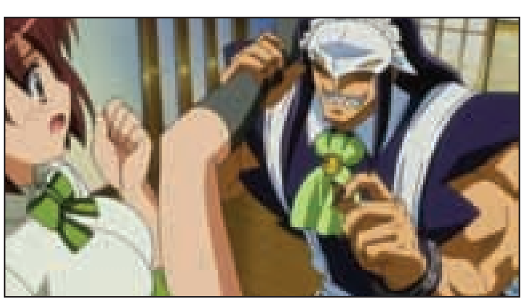


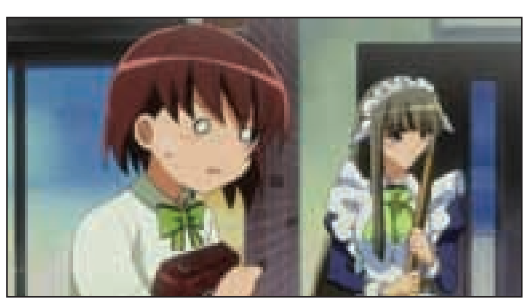












KAMEN NO MAID GUY

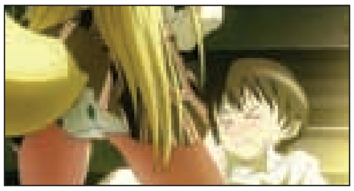
НАША ОЦЕНКА: ДЛЯ ФАНАТОВ

Как можно разукрасить сериал про горничных? Да запросто: сделать горничную мужиком. И не просто мужиком, а матерым наглым уголовником. Именно такая прислуга досталась героине сериала Kamen no Maid Guy. Досталась не без умысла: под видом горничной (горничного?) скрывается спецагент, оберегающий девушку. Формально он слушается хозяйку и даже прислуживает ей, но сопровождает выполнение обязанностей потешным рукоприкладством и смешными басовитыми репликами в духе «Госпожа! Ты куда поперлась?». Сериал нарисован скверно и просто, шутки незатейливые, но свежие и смешные. Kamen no Maid Guy держится бодрячком, особенно в наши дни, когда гаремные сериалы стали почему-то довольно редким явлением.

KANOKON

НАША ОЦЕНКА: МОЖНО СМОТРЕТЬ

Kanokon – самый сочный гаремный сериал этой весны. Как положено в жанре, по сценарию к бестолковому и никчемному мальчишке как снег на голову валятся раскованные, аппетитные девицы в количествах необычайных. В Kanokon герой даже более ничтожный, чем обычно, а девиц поначалу две. Одна постарше, оборотень-лисичка. Вторая помладше, оборотень-волчица. На протяжении дюжины серий они будут делить паренька между собой, а начнут уже в самом первом эпизоде со знойного соблазнения в кабинете музыки. Девочки нарисованы очень привлекательно, сюжетец веселый... и это, пожалуй, все, что здесь можно и нужно сказать.





TO LOVE-RU

НАША ОЦЕНКА: ДЛЯ ФАНАТОВ

Странное название To Love-Ru произносится японцами как «то-рабу-ру», что созвучно произношению слова trouble, «неприятности». Только в первой серии главного героя ждут одни приятности. Вдруг откуда ни возьмись перед ним в ванной появляется голая девушка, представляется принцессой с планеты Девилюк, вешается на шею и клянется в вечной любви. Девушка, как оказалось, сбежала от космического папаши и все притворство устроила, только чтобы остаться жить на Земле. Она начинает ходить в ту же школу, что и главный герой, и ему теперь предстоит утомительная любовная интрига на несколько десятков эпизодов. Сериал вышел дурным: музыка пошлая, анимация дешевая, да и нарисована картинка гораздо хуже, чем в оригинальной манге.





LIBRARY WAR

НАША ОЦЕНКА: МОЖНО СМОТРЕТЬ

«Библиотечные войны» идут во временном слоте Noitamina на канале Fuji TV. В это время показывают нестандартные, смелые сериалы, которые могут выгореть, а могут и прогореть. К таким и относится Library War. О сюжете – кратко: в Японии якобы были созданы два государственных ведомства. Одно – цензуры, контроля и улучшения бумажной продукции. Другое оберегает свободу слова и печати. Главная героиня тренируется на военной базе, готовится защищать книги, а заодно попадает в неприятности, как в служебные, так и в личные. Сериал вышел необычный: и выглядит своеобразно, и сюжет странный, и что будет дальше – едва ли угадаешь.

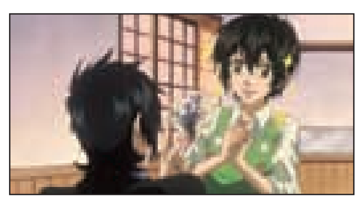
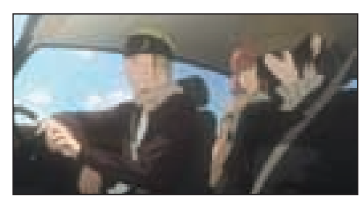




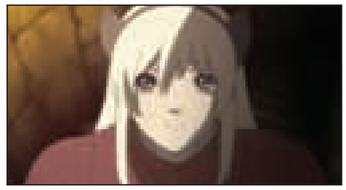
NABARI NO OU

НАША ОЦЕНКА: МОЖНО СМОТРЕТЬ

Nabari no Ou – еще один новый телесериал от Square Enix. В кадре троица молодых ниндзя и их учитель. Однако по сравнению с Naruto в Nabari no Ou гораздо меньше внимания уделено приключениям и мордобою, гораздо больше – чувствам и переживаниям. Главный герой и вовсе не думает становиться ниндзя, а рад бы себе тихо жить да ходить в школу. Но раз уж родился в семье ниндзя, выкручивайся. Nabari no Ou очень приятно выглядит, задники словно нарисованы от руки, а персонажи – стройные, ловкие, безупречно одетые. Жаль только, что снабдить действо качественной анимацией авторы не смогли. Видимо, все деньги ушли на Soul Eater.


TOWER OF DRUAGA – THE AEGIS OF URUK



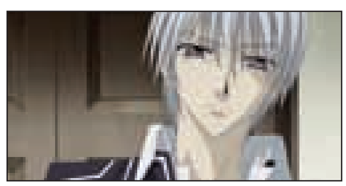


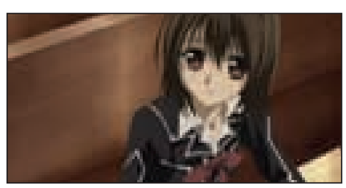
НАША ОЦЕНКА: МОЖНО СМОТРЕТЬ

Аниме Tower of Druaga выделывает хитрый финт. Первая серия – комедийная, легкомысленная, донельзя смешная – оказывается сном главного героя. Он приходит в себя в обычном фэнтезийном мире из обычной MMORPG. Или, если быть точным, в мире многопользовательской ролевой игры The Tower of Druaga: the Recovery of Babylim, на которой и основано это аниме. Пусть вас не смущают кадры повседневной токийской жизни в опенинге: все дела творятся в игровом мире и за его пределы, похоже, не выбираются. Герой – молодой воин, собирающий партию для похода в зловещую башню. После искрометной пилотной серии обычное фэнтезийное аниме смотрится пресновато, но Tower of Druaga – The Aegis of Uruk лишь немного опускает свою планку качества. Пусть это и не изюминка сезона, но точно одно из лучших аниме, когда-либо созданных по мотивам видеоигры.



VAMPIRE KNIGHT



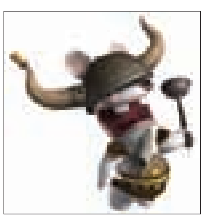


НАША ОЦЕНКА: МОЖНО СМОТРЕТЬ

Гаремный сериал наоборот, про одну девочку и многочисленных мальчиков. По законам жанра (см. также: Kanokon), на ничем не примечательную девчонку вешается прорва обаятельных, соблазнительно красивых молодых людей. Хуже того, почти все они – вампиры. В Vampire Night в одной и той же школе учатся люди (в черной форме, днем) и вампиры (в белой форме, по ночам). Героиня Юки – посредник между классами, ее задача скрывать тайну вампиров от людей и защищать последних, если возникнет нужда. А нужда, к бабке не ходи, непременно возникнет. В обоих классах находится достаточно красивых, утонченных и мистических парней, и Юки не раз придется делать выбор между зовом долга, голосом разума и велением сердца. Vampire Knight, с одной стороны, драматичный и мучительный сериал. С другой – по-женски эмоциональный и утонченный.







Ренат Хамзин

CLASSIC FUND...

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением афтфтара.

МОЯ ЛЮБИМАЯ ИГРА – СТАРЕНЬКИЙ СПРАЙТОВЫЙ ШУТЕР NERVES OF STEEL. ВЕСЕЛЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ НЕ ПОПЫТАЛИСЬ ИЗБЕЖАТЬ ВЫДУБОДА (ВЫЗВАННАЯ ДУМОМ БОЛЕЗНЬ ДВИЖЕНИЯ), НАОБОРОТ, НАРОЧНО СДЕЛАЛИ САМЫЕ ОДНООБРАЗНЫЕ ЛАБИРИНТЫ, САМУЮ КИСЛОТНУЮ РАСКРАСКУ, КОРОЧЕ, ТОШНИТЬ НАЧИНАЕТ БУКВАЛЬНО В ПЕРВЫЕ МИНУТЫ ИГРЫ. БУДУ ПОМНИТЬ ВСЮ ЖИЗНЬ.

Что бы там ни говорили, а компьютер гораздо лучше приставки. Игр больше, и не спорьте. Да ещё многофункциональность, меняются операционные системы, появляются новые графические стандарты, – ах, где та прекрасная пора, когда невооружённым глазом была видна разница между директ икс и опен гэ эл, – и плюс обратная совместимость, при определённых ухищрениях и на «висте» можно запускать игры, состоящие из одного ком-файла. При желании можно покопаться в игре, даже декомпилировать код. Вам нужны ещё аргументы? Многозадачность, возможность параллельных процессов. Где на приставках чудный помощник ArtMoney? И разве можно на приставках мгновенно свернуть «окно» телевизора, оставив на экране какой-нибудь заумный документ или таблицу? Ведь и такое иногда требуется.

А эти несносные приставочные чекпоинты? Где это видано, чтобы сохранение (как же быстро в лексикон геймеров вошёл нелепый термин «сохранение» вместо нормального «запись») разрешалось раз в тридцать минут, и то порой чисто формальное, с потерей многих достижений при загрузке? Другое дело компьютер – записывайся сколько хочешь и в любой приглянувшийся момент, пока винчестер не забьётся.

И в техническом плане компьютер лидирует. Да, реализация новых фишек запаздывает, ещё не вышло ни одной полноценной дэ икс десять игры, где можно было бы сразу сказать, что да, вот это геометрические шейдеры и это действительно круто, это нечто новое, а не банальное увеличение количества полигонов. Красота приставочной графики в первую очередь обусловлена качеством телевизора, раньше расплывчатая картинка кинескопа скрывала огрехи, смазывала края, не нужно никакого сглаживания. Новые приставки, рассчитанные на телевизоры высокой чёткости, всё равно используют эффект удалённого положения игрока, при котором изображение смазывается и поэтому кажется лучше, чем есть на самом деле.

А на компьютере сразу всё видно, стоит ли овчинка выделки, виден каждый пиксель, видна работа художников, аниматоров, дизайнеров. Всё это на приставке легко соединяется в единое целое, удалённое от игрока на достаточное расстояние, чтобы восприниматься как целостный продукт. На компьютере же приставочный феномен «дистанции» не работает, здесь взаимодействие с игроком идёт напрямую. Что такое интерфейс? Это общение с машиной.

Что мы имеем на приставках? Две руки сведены, иногда дёргаются. Напоминает поведение человека, закованного в наручники. Если не в кандалы. Конечно, жёсткий неизменный интерфейс, с помощью которого производится разнообразный набор действий, обретает в руках игрока вес, значимость, а когда интерфейс неизменен, то к нему быстро привыкаешь.

Другое дело компьютер. Здесь нет никаких кандалов, игрок изначально привык к свободе взаимодействия с игрой. Хочешь одни клавиши жми, хочешь – серую клавиатуру задействуй, хочешь – играй мышкой или её комбинациями с клавиатурой. Никаких ограничений. Компьютерный мир породил забавную привычку покликивать мышкой просто так, от нечего делать, нажимать разные кнопочки на клавиатуре, совсем ненужные, просто так. А порой и не просто так, во время геймплея, например, проходишь трассу «Need for speed», и вдруг понажимать на кнопки захотелось, надоело всё жать вперёд, – и как-то особенно потом приятно, что в итоге всё равно выигрываешь, твои бессмысленные действия наполняются смыслом... Игры вообще полны смысла. Приставочный игрок, играя, похож на заключённого. А компьютерный на кого похож? С орлиным взором, навалившийся на стол, руки широко расставлены, левая теребит awsd, правая жонглирует мышкой, и всё кажется, что хочет обнять кого-то. Компьютерный игрок похож на вальсирующего человека: левую руку он держит на талии партнёрши, а в своей правой – её руку. Это вам не кандалы.

Приставочный игрок смахивает на американского вояку, сбитого нашим замечательным комплексом КУБ и пойманного в рабство талибами. Альфа, браво, гоу-гоу-гоу, раджвер вэт, афаматив. Ему связали руки спереди и тянут за верёвку. А он всё предлагает деньги, заранее розданные всем американским солдатам на подобный случай. Как будто им, сплавляющим в Европу наркотики, нужны его деньги. Бедный Джон. Враги демократии схватили тебя и ведут в неясном направлении. Ведут и ведут, приставочные игроки так привыкли, что их постоянно ведут, приставочные миры чётко поделены на главный путь игрока и окружающий антураж.

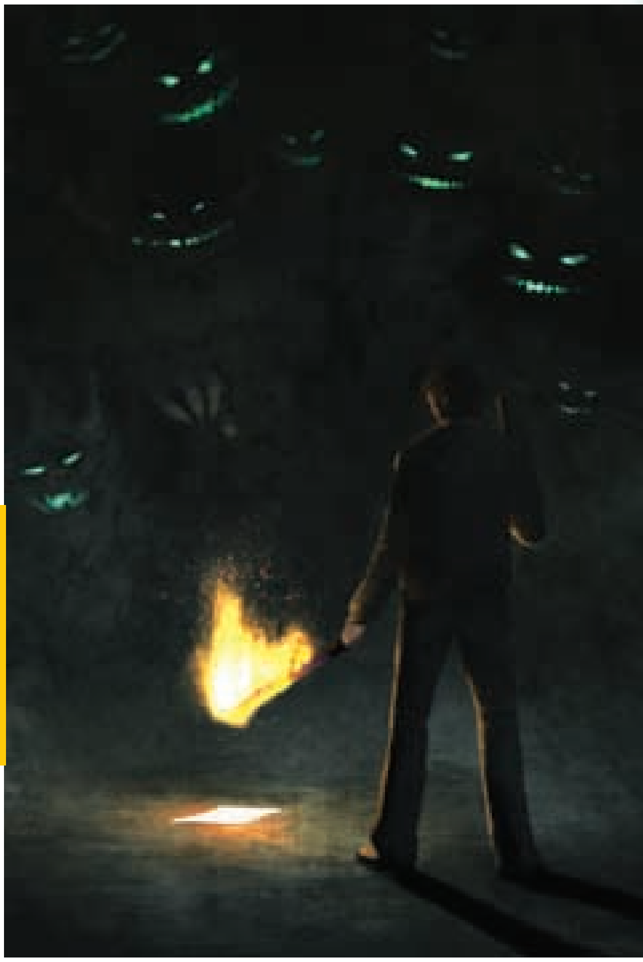
Рабство, кандалы, наручники, ограниченность во всём, неясное будущее – или восхитительный танец с прекрасной девушкой на безграничных просторах? Выбор за вами.


icq TV
gameland
представляют
Поиск
Музыка
Игроклипы
Тачки
SAMSUNG

Обратная связь

VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI





Получите, распишитесь

Наших симпатий и трехмесячной подписки на «Страну Игр» сегодня удостоился Андрей Соболев – за изящность слога, верность заветам русского языка и завершенность мысли. Так держать!

Хотите попасть на желтую плашку?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно писать о… Нет, давайте лучше так: нужно *стараться* писать – подбирать слова, выверять фразы, внимательно расставлять запятые и пытаться так изложить мысль, чтобы она была понятна и опрятна. А непонятная и неопрятная мысль – это и не мысль вовсе, а так. Будто кирпич кто-то на клавиатуру уронил. =)

Художник: tyr, http://t52.cyberpunk.ru

ПИСЬМО НОМЕРА

Любовь к игре

Андрей Соболев
prayingfor@mail.ru

Я и не знал, что они станут для меня источником вдохновения, когда садился за долго ожидаемую мной приставку, которую наконец-то получил. Я играл, и это было просто развлечение, детское увлечение, и я не задумывался над тем, что это может стать чем-то большим. Я просто играл. А тем временем все менялось: виртуальный мир становился все более объемным; его границы расширялись, и он расцветал. И вот именно тогда у меня произошла небольшая революция – на только что купленный Dreamcast мне принесли игру с ничего для меня не значившим тогда названием Shenmue. Это была та черта, преступив которую, я смог задуматься над тем, чем же игры могут являться лично для меня. И я понял – это одна грань искусства, одна из многих его граней. Того искусства, что уже было в моей жизни, искусства, которое только открыло мне новую свою сторону и предстало передо мной в новом свете. Игры, конечно, не изменили меня кардинально, но они стали частичкой, дополнившей меня недостающим звеном.
Я знаю, так было у многих; кто-то после этого связал с играми свою жизнь, а кто-то просто пережил, оставив этот период своей жизни позади. Я же успел помечтать о работе, связанной с игровой индустрией, и уйти дальше, успел найти то, что мне нужно, то, что мне нравится, успел за то время, которое прошло с момента первого моего знакомства с играми. За это время я успел многое понять. Сейчас я не так уж и далеко ушел в направлении интерактивных развлечений; игр, в которые я играл, наберется едва ли больше, чем книг, которые я прочитал, или фильмов, которые я посмотрел. Поэтому я даже не считаю себя геймером – я просто человек, которому нравятся игры; я просто человек, который изредка играет на уже устаревшей приставке. Продолжая наблюдать за всем, что появляется, я сам остаюсь в стороне от всего этого. Но это не мешает мне любить игры. Ведь они сделали свой более чем ощутимый вклад и продолжают дополнять меня до сих пор.



ПИШИТЕ ПИСЬМА: STRANA@GAMELAND.RU ИЛИ МОСКВА, 119021, УЛ.ТИМУРА ФРУНЗЕ, Д.11, СТР.44, ГЕЙМ ЛЭНД, «СТРАНА ИГР», «ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ»

СПАСИБО?

«Страна Игр», редакторы, в номере 254 вы написали вверху «ОС», что любите нас (честно). Спасибо. Знаете, это так странно и… нормально. Я покупал ваш журнал, потому 4то любил видеоигры и искал информацию о них, но со временем, 4итая «СИ» годами, я постепенно на4ал понимать, 4то теперь и редакторы мне близки. В общем, 4то я хотел скаЗать: знайте, дорогие редакторы, вас тоже любят читатели «СИ». Я уверен, 4то на каждого 5-го 4итателя тыкни пальцем, и он скажет, 4то ваш журнал он любит не только за инфо про игры, но и за авторов. По крайней мере, я такой.
Мне не надо ответа, мне надо (честно), чтоб вы поняли, 4то я написал. Любовь к видеоиграм объединяет нас с вами (4итателей и редакторов, авторов «СИ»).
Ну а игры… Игры это добро! :)

Pofigist9@meta.ua

Врен *Ага, мы любим. Только вот не любим, когда букву «ч» заменяют цифрой «4». Что в письмах в редакцию, что в SMS. Ведь мы любим не только вас и игры, но еще и великий и могучий русский язык, в котором на целых семь букв больше, чем в английском. И нам хотелось бы, чтобы эта любовь нас тоже объединяла. Правда-правда!*

ТАЙНА ИМЕНИ

Здравствуйте, уважаемая редакция! В последнее время я начал увлекаться киберспортом в особенности WarCraft 3: TFT.
Всем хорошо известно, что люди, профессионально занимающиеся киберспортом, придумывают себе псевдонимы или по-другому ник. Но тут есть одна загвоздка.
Дело в том, что мало кто знает, как их звать на самом деле. Конечно, имена таких людей, как Deadman или Lex знают все, но остальных, увы (. Я, конечно, не говорю про корейских киберспортсменов т.к. их имена трудно запомнить, но своих надо знать :).
Получается, что эти люди имеют теневую славу, все их знают как игроков, но не как обычных людей с обычным именем и фамилией. Конечно, когда идет статья, там пишется их Ф.И., но ник запоминается гораздо лучше! Так спрашивается, зачем нужна такая слава?

Максим Лобачев,
drinkinmaster@mail.ru

**Константин Говорун ** *Ну, как ни странно, очень многие знаменитости (что певцы, что актеры) тоже известны под псевдонимами. И все потому, что какому-нибудь Василию Иванову очень сложно добиться, чтобы его настоящие фамилию и имя кто-нибудь запомнил. И, как хороший пример человека из игровой индустрии, прославившегося под псевдонимом, могу привести Гоблина. Его имя даже на обложки глянцевых журналов так и ставят: «Читайте в номере интервью с Гоблином». Мне кажется, это прекрасно.*

НЕМЕДЛЕННО СТАНОВИТЕСЬ ХУЖЕ!

Привет «Страна Игр»! Сразу скажу Вам, я не фанат вашего журнала! Номер за март был для меня первым знакомством с Вами. И если бы не мой друг я никогда не купил бы

FAQ

ВОПРОСЫ, КОТОРЫЕ НАС УТОМЛЯЮТ. ОТВЕЧАЕМ В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ!

Привет! Почему в апрельском выпуске «СИ» другой номер для SMS?

Потому что мы сменили sim-карту в редакционном SMS-приемнике. Так что будьте внимательны: если наш номер у кого-то внесен в телефонную книжку, – обновите: 8-926-878-24-59.

Срочно нужна помощь!!! Как установить прошивку для PS3 с носителя данных? А то я скачал свежую прошивку 2.30, а моя PS3 не распознает ее. Почему?
И почему бы вам не выкладывать прошивки для PS3 на диск? Выкладываете же вы прошивки для PSP…

Потому что скачать мало – установочный файл еще нужно правильно приставке «скормить». Делается это так. Создайте на флэшке папку PS3. Затем уже в папке PS3 создайте папку UPDATE. В нее положите файл с прошивкой. Затем воткните флэшку в PS3, в меню Settings найдите System Update и нажмите кнопку «X». Должно заработать.
Со вторым еще проще: потому что Sony так организовала систему, что скачанная прошивка актуальна только для владельца конкретного аккаунта.

НА ЭТОТ РАЗ ЗВЕЗДЫ РАСПОРЯДИЛИСЬ ТАК, ЧТОБЫ «ОБРАТНУЮ СВЯЗЬ» ЗАПОЛОНИЛИ ПИСЬМА-ОТЗЫВЫ О НАШЕЙ РАБОТЕ. ПИСЬМА ПРИЯТНЫЕ И НЕПРИЯТНЫЕ, СМЕШНЫЕ И ГРУСТНЫЕ, ИСКРЕННИЕ И ЛУКАВЫЕ... ВАШИ ПИСЬМА. ВАШИ ЧУВСТВА. ВАШИ НАСТРОЕНИЯ. ЧТО Ж, ДАВАЙТЕ ПРОЧТЕМ. СОГЛАСИМСЯ. ПОСПОРИМ. ПОЦОКАЕМ ВОСТОРЖЕННО ЯЗЫКОМ. И С НЕГОДОВАНИЕМ ВОЗМУТИМСЯ. УСЛЫШИМ ДРУГИХ, ОСТАВШИСЬ СОБОЙ. ДАВАЙТЕ?

**Врен ** *Наш журнал пишет об играх как важной части современной массовой культуры. Так что я бы не сказал, что нужно обязательно называть себя геймером, чтобы читать «СИ» и время от времени включать Dreamcast и наслаждаться Shenmue или, скажем, Grandia II. Мы, к счастью, не призываем людей замыкаться в мире компьютерных и видеоигр и забывать о том, что происходит в реальной жизни. Каждый должен определить для себя сам, сколько времени уделять электронным развлечениям, а сколько – кино и литературе.*
И, к слову, не нужно стесняться того, что Dreamcast (или PlayStation 2) – устаревшая приставка. Хорошие игры живут очень долго; даже хиты с 16-битных приставок, вроде Phantasy Star IV и Final Fantasy VI, до сих пор актуальны. Я бы даже рискнул сказать, что весь современный nextgen нужен геймерам только потому, что на старых приставках новые игры уже не выходят, и поневоле приходится покупать PlayStation 3 и Xbox 360 или модернизировать PC.

**Артем Шорохов ** *Интересную и актуальную тему вы затронули: вот уже год-два в Рунете не утихают споры о том, кто есть Настоящий Геймер, а кто так, казуальщик с мелкой буквы.*
Вот кого назвать, к примеру хардкорщиком – того, кто годами просиживает в одной игре, разбирает ее на винтики, устанавливает каждый свежий мод, испытывает каждый патч. Скажем, киберспортсмены с этими их морально устаревшими Counter-Strike, Quake III и Warcraft III, вот они – хардкорщики? А фанаты The Sims – разве нет? Не казуальщик ли тот, кто кидается «смотреть» каждую новую игру и бросает ее на середине? Настоящий ли геймер тот, кто добровольно запер себя в рамки одной-единственной платформы и отказывается замечать лучшие игры «вражеского лагеря»? Честны ли с собой те, кто даже непонравившиеся игры проходят до конца просто «для галочки» – из принципа? И как назвать геймера в летах, все свободное время посвящающего видеоиграм, если времени этого между работой и отходом ко сну – по часику в день? И если игры для вас не затмевают спорт, кино, общение с друзьями, личную жизнь, книги, акварель и хоровое пение, – это хорошо? А ну как Элитная Тусовка пренебрежительно отвернется?
Нет никакого готового ответа. Каждый для себя решает сам. Это ведь сугубо личное дело.

**Евгений Закиров ** *Любимые игры не забываются! Вы пишете, что люди могут «оставить период увлечения играми далеко позади», но это, на самом деле, не всегда так. Увлечения человека меняются, он ставит себе новые цели в жизни и выбирает разные способы отдохнуть. Но если в прошлом он с упоением играл, скажем, в Parasite Eve II, то можете быть уверены, что едва в компании друзей зайдет разговор о похождениях Айи Бреа, как он вспомнит знаменитую сцену в душе и расскажет, как убить огнедышащего босса и спасти собаку Дугласа. Случалось такое, и не раз.*

**Илья Ченцов ** *Душевнейшее письмо, Андрей, но оно не сравнится с жуткими рассказами о том, как «один мальчик взял лопату и убил сто старушек, потому что играл в Postal 2». Ибо – конкретики мало. Игры стали для вас источником вдохновения – но на что они вас вдохновили? Какую недостающую частичку вашей души (организма?) они заменили и почему до того момента она отсутствовала? Наконец, почему именно Shenmue? Мы знаем, что наши читатели любят игры, знаем, что игры на них влияют, надеемся, что влияют положительно, но самое интересное – как? А из письма это, в общем-то, непонятно.*

Ваш журнал (точнее не именно Ваш, а вообще журнал о компьютерных играх). Мой лучший друг очень давно увлечен компьютерными играми: каждую неделю покупает новые игры, регулярно покупает Ваш журнал и в последнее время его не оторвать от этого занятия! Я о нем это всегда знал, но в последнее время его вообще не оторвать от компьютера или от Вашего журнала! Стал реже гулять, пьянки-гулянки уже ему практически не интересны – ЧТО ВЫ С НИМ СДЕЛАЛИ! И мне стало интересно, что же такого в Вашем журнале. И вот как-то, проходя мимо газетного ларька, я увидел на витрине Ваш журнал. Купил, пришел домой и два часа я не мог от него оторваться, и решил тоже покупать Ваш журнал регулярно. Но Вы не думайте, что сейчас я буду расхваливать Вас и все такое. Немедленно становитесь хуже! И не отнимайте у меня друга, а то я и сам уже не могу пройти мимо ларька, не купив Ваш свежий номер. Ух, коварные!

Теперь на веки Ваш Санек
sem1889@mail.ru

**Артем Шорохов ** *Приятно, конечно, но взять и поверить вам не получается. Ну неужели чтение способно отучить человека от пьянки? =)*

ЗАМЕЧАНИЕ В АДРЕС ЖУРНАЛА!!!

Уже очень давно хотел написать вам! Меня всегда интересовало, по каким таким критериям вы оцениваете игры? После того как у вас сменился главный редактор, я начал замечать, что вы очень сильно, не имея на то сильных причин, симпатизируете «Нинтендо», а конкретнее – Wii. Ставите играм для нее просто заоблачные оценки!!! Скажите, ну за какие это такие заслуги игры, у которых отстойная графика, в большинстве случаев плохой (или еще хуже – почти отсутствует) сюжет, а про систему управления я вообще молчу (пример: «Марио»), вы ставите оценки по 9 и даже 9.5 балов! тот же «Метроид 3» – это просто хрень, а не игра, и оценка ей балов 7, не больше! Сам по себе я не являюсь фанатом какой то одной системы, но Wii – это дерьмо! Както в одной из статей в вашем журнале было написано, что мы (русские) еще не доросли до Wii, поэтому в России она не пользуется большим спросом. Мне кажется совсем наоборот!!! И если смотреть трезво, то самым лучшим выбором я считаю PS3! Все предельно просто: ну вот Xbox 360 – нафиг он вообще нужен, если есть ПК? 95% игр для Бокса можно поиграть на компе! Затем

Какой сейчас самый крутой комп? И сколько он стоит?

Нередкий вопрос. Мы попросили спецов по железу из нашей тестовой лаборатории «сосчитать» самый крутой игровой комп. И вот что они ответили...

Процессор: Intel Core 2 Duo E8400 (3.0 ГГц, 1333 МГц FSB, 2x 3 Мбайт L2, ядро Wolfdale, LGA775).
Материнская плата: ASUS MAXIMUS EXTRIME (X38, 4 DDR-III, CrossFire, Wi-Fi, 24+4(8) pin).
Оперативная память: два комплекта OCZ 2*1 Гбайт DDR-III PC-10664 7-7-7-20 (OCZ3P13332GK).
Видеосистема: Crossfire-система из двух ATI Radeon HD 3870 X2 1 Гбайт GDDR3
Дисковая подсистема: RAID 0 из четырех Seagate Barracuda 7200.11 500 Гбайт SATA-II (3500320AS) 32 Мбайт 7200 об/мин.
Привод: Pioneer BDC-S02BK SATA 5x&5x&12(R9 4)x6x&12(R9 4)x6x/12x&24x/24x/24x.
Звук: Creative X-Fi XtremeGamer.

Все вместе (без монитора) это обойдется примерно в три с лишним тысячи долларов.

БЕЗ КОММЕНТАРИЕВ

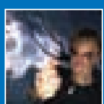
Эталонные статьи в «Стране Игр»

(no userpics)

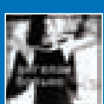
Wren:
Такой вопрос. Какие обзоры в «Стране Игр» (неважно, в свежих номерах или же пять лет назад) вам больше всего запомнились? На какие обзоры нам следует равняться? То же – с репортажами и спецматериалами.
Освежить память можно в архиве, на сайте gameland.ru.

(no userpics)

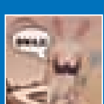
X60wlad:
Несомненно каждая статья про обзоры игр достойна похвалы, но мне нравится статья (извините не знаю кто написал) о сравнении железа PS3 vs. Xbox 360, такие сравнения необходимо время от времени делать. И также отдельная рубрика про секреты и коды, думаю со мной согласятся, интересны геймерам.



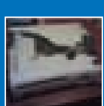
s_kif
Мне больше всякие спецы нравятся, например о технических проблемах Xbox 360 или по игровым вселенным. А обзоры... сложно выделить какой-то лучший, наверное, качество все-таки от игры зависит. Хорошая игра – хороший обзор, не очень игра, значит, и обзор не совсем интересный. Хотя из последних обзоров мне про Асассина и Анчартеда понравилось. Ну и жду Army of Two :)



Snake198416
Больше всего порадовал огромный материал об игровой индустрии 1995-2000 года (к сожалению не помню номера журналов). Еще классный материал был о 100 самых важных событиях в игровой индустрии за всю историю ее существования (100-ый номер). Из последних запомнился только материал о 200 лучших игр по мнению «СИ» (200-ый номер).



Сахар
1. Тандем: обзор Assassin's Creed + шикарный видеообзор.
2. Обзор New Super Mario Bros («с комментариями встревал Артем Шорохов» *смайлик*).
3. Комикс «Консольные войны» – оригинально и красиво. Не убирайте его, пожалуйста!!!!!!



данила
Материал о E3'03. Порадовала его структура – коротко, отдельно было написано о всех значимых играх выставки , отдельно о событиях. И дизайн прекрасный. Жаль что вы так не делали больше, рассказывая о выставках в одном тексте. Нравились матариалы А.Купера (например об игровой рекламе) и колонки И.Сонина.

ДИСКУССИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ НА ОНЛАЙНОВОМ ФОРУМЕ «СИ». ЖДЕМ ВАС НА HTTP://FORUM.GAMELAND.RU

Wii – ее я вообще считаю бессмысленной покупкой, но все-таки единственное достоинство (если можно так сказать) – управление. Но из-за этого выкладывать 10 тыс. рублей – это бред!!! Поэтому сами делайте выводы! И вообще нельзя ставить главным редактором человека, который склонен к какой-то одной системе! Ну вот, вроде выплеснул все, что наболело! И еще: самое интересное то, что все остальные игры, не связанные с «большой N», вы оценивает нормально! Так в чем же дело? Переставайте писать чушь!

Mark,
sefiroself@bk.ru

**Евгений Закиров ** *Wii – чудесная консоль. Как для человека, которому просто понравилось размахивать пультом и нунчаком, так и для геймера, героями детства которого были Марио, Соник и Данки Конг. Действительно, список игр на Wii существенно отличается от того, что есть на PS3 и Xbox 360, и ничего плохого в этом нет. Это даже хорошо. Оценивать игры на Wii, правда, гораздо сложнее. И не потому, что графика не дотягивает до HD-стандартов, но как раз из-за хитрого управления – для кого новый опыт, а для кого непонятная ерунда.*

**Артем Шорохов ** *«Не являющегося фанатом» издалека видно... Оо*

**Сергей Цилюрик ** *Мы выслушали ваше мнение, мы отметили ваш выбор, мы поняли, какие выводы вы сделали. Нет, мы не согласны. Графика – далеко не основополагающий критерий оценки игры. Достойных внимания сюжетов видеоигр – любых! – раз, два и обчелся. А уж управление где-где, а в Марио и Метроиде образцовое. И эти игры заслуживают выставленных им оценок. Дело за малым – осознать это. Может быть, когда-нибудь у вас это получится, а может быть, эти игры просто не для вас.*

**Wren ** *Вся западная пресса оценивает Wii высоко. Наши оценки играм для Wii часто даже ниже, чем средняя по миру. Я не думаю, что в журналах Edge, GamesTM, Games Informer, IGN, Gamespot, Eurogamer и Famitsu одновременно сменились главные редакторы. Поэтому писать, что «мы незаслуженно любим Wii» – то же, что писать, что «мы зря считаем, что Audi выпускает качественные автомобили».*

ТЕЛЕБАНЗАЙ

Приветствую Вас, многоуважаемая редакция «Страны Игр»! Приветственные формальности окончены, плавно переходим к делу. Читаю Вас не так давно, как того хотел бы – на моей памяти всего три главреда сменились, ну да финансы раньше «пели романсы», так сказать... Ладно, итак, наткнулся я на первый видеовыпуск «Банзая», а слежу я за одноименной рубрикой весьма внимательно, отаку со стажем в конце концов. Ну что ж, удалась вам первая страница в новой истории об «отакуизме на TV». Господи, да как же приятно лицезреть, что ведущие сами понимают о чем говорят, а после вагонов банальностей, которые выгружают на нас информационные программы на MTV и МУЗ-ТВ, слышать новый лексикон на ранее не обсуждавшуюся на телевидении тему. Это, знаете ли, резко повышает веру в то, что «завтра будет лучше чем вчера». Правда, несколько разочаровал настрой вашей передачи на казуалов: конечно понятно, что первый выпуск и все такое... Но все же ЗАЧЕМ объяснять, кто такие чибики? Или что означает «капля над головой Персонажа»? Даже отаку с трехмесячным стажем все это знают! А те люди кто не знают, вообще рубрику «Банзай» проигнорируют, с отвращением думая о порнографии! Ну а остальное в норме, надеюсь отныне в устоявшейся: Зонт хорош в роли ведущего (One Piece рулит!), Кигури в меру веселая, задиристая,(каваии). Поразил (в хорошем смысле) клип Metamorphose в роли рекламной паузы. Итог: пациент будет жить. И в заключение, как обычно, немного лирики: я в добавок к статусам «геймер» и «отаку» еще и «музыкант», причем в весьма необычном для моего возраста (19 лет) жанре: играю и слушаю джаз... Самое многогранное музыкальное направление удивительно похоже и на бескрайнее разнообразие жанров аниме, и на прорву игровых вариаций... Свобода выбора – колоссальна, и именно к ее увеличению и должен стремиться любой уважающий свое хобби отаку или геймер. Sayonara...

Стефан Карпов,
sayonara49@rambler.ru

**Кигури ** *Konnichi wa, Стефан! Даже не представляешь как приятно мне прочитать такой светлый и приятный отзыв. Отаку и геймер, говоришь? Я тоже, только заместо джаза у меня J-рок. С каждым разом «Банзай!» будет совершенствоваться, а вот клипы мы будем показывать в каждой передаче, ведь японская музыка, как и японская анимация, это так круто ^_^*
Ja ne!

ЭТОТ УЖАСНЫЙ ЖЕЛТЫЙ ЦВЕТ...

В середине января он получил юбилейный номер «СИ». Прочитав журнал, сел за перо и папирус (клавиатуру и мышь) и начал писать. Мысль лилась нескончаемым потоком. И за один вечер самое ужасное из всех его писем было готово. Перечитав его на следующий день, он понял, что это письмо – ужасно, и чуть не удалил его. Но через месяц это ужасное чудом не удаленное письмо попалось ему на глаза. Он решил, что ничего не потеряет, отправив письмо…
Привет, «СИ»! Начну за здравие. Спасибо за фильм про будни редакции. Теперь все читатели и я, в том числе знают, что же у вас там происходит. Спасибо за Deadline №250. Уж очень все у вас эстетично и красиво получилось.
Но положительных моментов у вас в журнале и на диске много, поэтому хвалить за все эти моменты дело, несомненно, нужное и важное.
Но конструктивно критиковать ваши недостатки намного важнее, иначе все не получится великолепного и шедеврального журнала. Критикой я и попробую заняться.
Меня повергло в ужас то, что вы темой номера юбилейного, двухсотпятидесятого журнала о компьютерных и видеоиграх выбрали The Simpsons Game. Вспомним ваши причины, совершения этого поступка.
Первая: «Нам нужно было поставить на обложку журнала его сотрудников так, чтобы это не выглядело чистым самолюбованием». Мне непонятно, о чем и о ком вы пишете свой журнал, о своей схожести на симпсонов, или о достойных внимания компьютерных и видеоиграх?
Вторая: «Истории о Симпсонах сильно напоминают наши редакционные будни». Разве может схожесть редакционных будней с историями о Симпсонах быть причиной выдвижения далеко не самой лучшей игры в ранг темы номера? Хо-

SMS

ОТВЕТ **ПРИСЫЛАЙТЕ СВОИ ВОПРОСЫ НА НОМЕР 8-926-878-24-59**

УСЛУГА БЕСПЛАТНАЯ, ВЫ ОПЛАЧИВАЕТЕ ТОЛЬКО РАБОТУ ВАШЕГО ОПЕРАТОРА.

В номере 256 в разделе Pro Диск есть фотография красной PSP с рисунком Кратоса из God of War. Это серийная PSP или старания фаната?

Серийная. Партию таких вот красных PSP компания Sony продавала в период рекламной кампании по продвижению God of War: Chains of Olympus. К слову, подобный же дизайн имеет еще и черная PSP с изображением Дарта Вейдера из «Звездных войн» – ею ознаменовался в прошлом году выпуск slim-версии игровой системы.

Что известно о World in Crysis?

М-м-м… А нет такой игры. Вероятно, вы имели в виду World in Conflict, многопользовательскую стратегию в реальном времени от Massive Entertainment. Если так, то о ней известно все: как-никак, игра в версии для PC вышла еще в сентябре прошлого года и была отрецензирована в «СИ» за номером 242. А осенью года нынешнего мы ожидаем «улучшенное и дополненное» издание для Xbox 360 и PlayStation 3, оно будет называться World in Conflict: Soviet Assault.

Скажите, есть ли продолжение игры Rock 'N Roll Racing с Mega Drive?

Ну, во-первых, для SNES эта игра вышла раньше, и именно SNES-версия считается «более качественной и более полной». А во-вторых – да, сиквел есть. Полуофициальный, от других разработчиков (Interplay вместо Silicon & Synapse, ныне известной как Blizzard Entertainment), но все же. Вышел он уже для PS one и называется Red Asphalt (или Rock 'n Roll Racing II: Red Asphalt в Европе). Сама же Rock 'N Roll Racing впоследствии была портирована на GBA командой Mass Media.

тите показать и рассказать о своих буднях, напечатайте Deadline №250. Напечатали? Молодцы, получилось отлично, особенно Wren удачно получился. Если мало, снимите фильм. Сняли? Ну, тогда вообще здорово! Что же вам все мало? Вы об играх пишите! А синдром Наполеона – это болезнь! Но спец о «Любимых играх редакции» мне понравился.
Третья: «The Simpsons Game – самый крупный сборник осмысленных шуток на тему компьютерных и видеоигр за всю историю индустрии». Хотите шуток, зайдите в Интернет, там этого добра навалом. Но, конечно я немного преувеличиваю. Просто я крайне возмущен тем, что вы, найдя столько недостатков, присвоили игре звание темы юбилейного номера всего лишь за юмор! Ведь не каждый номер юбилейный!
Особенно взбесил цвет фона. Желтый! Сиречь, Желтая Плашка + Тема Номера Юбилейного Выпуска Журнала! И все это ради The Simpsons Game! О, это просто убийственный коктейль! Про обложку я вообще молчу! Спасибо хоть за то, что постер не сделали. Иначе одним читателем, из-за его долгой и мучительной смерти, вина которой была бы на вашей совести, стало бы меньше. Только не подумайте, что я – симпсонофоб! Например, The Simpsons Movie мне очень понравился. А в детстве я любил и этот бесконечный мультсериал.
Согласитесь, на недостатки игры нельзя закрывать глаза. А этих недостатков – пруд пруди, поэтому даже не буду их перечислять, почти все они в комментариях Константина Говоруна. Как вы сказали, гармония между читателями/зрителями и разработчиками ценнее идеального проекта. Может быть. Но этой гармонии я не ощутил ни от игры, ни от причин вынесения ее вами в тему номера. Я считаю, что на одном юморе игра не может быть достойна такого высокого звания.
Я понимаю, что делать такой солидный журнал, дело – ужасно трудное, а сидеть и отпускать критические «комментарчики» намного легче. (Это без сарказма.) Именно поэтому, как только я выучусь, попытаюсь попасть к вам на работу. Надеюсь, примете. Это практически мечта. Поэтому не лишайте меня мечты, не уничтожайте журнал такими поступками, иначе он не будет востребован. А мечта рухнет.
А теперь суть письма. Если вы читаете это место, значит, вы сдерживаете обещание читать все приходящие письма. Главное и почти единственное достоинство у этой игры – это юмор. Но это игра, а не сборник анекдотов. И оценивать творение разработчиков надо было как игру, со всеми ее составляющими (сюжет, геймплей, музыка, ГРАФИКА! и т.д.).
ПОСЛЕСЛОВИЕ
Это самое ужасное письмо, которое я только видел. Спасибо, что прочитали его…

Яковлев Андрей
MorNamo-Annatar@yandex.ru

Врен *Мы не оцениваем игру по отдельным составляющим (графика, музыка и так далее). Мы оцениваем основную идею игры и ее способность доставлять геймерам удовольствие. Да, это сборник анекдотов. И как сборник анекдотов игра заслуживает своих восьми баллов и обложки. Благо, сборников таких больше на рынке нет.*

СПАСИБО ЗА ПИСЬМА!

ЕСЛИ ВАШЕ ПИСЬМО НЕ ОПУБЛИКОВАЛИ, ЭТО НЕ ЗНАЧИТ, ЧТО МЫ ЕГО НЕ ВИДЕЛИ. МЫ ЧИТАЕМ ВСЕ ПРИХОДЯЩИЕ ПИСЬМА. ПИШИТЕ НАМ!

Скажите, в чем отличие пиратских дисков от лицензионных?

Смотря как эти отличия классифицировать. Если сугубо технически – разница в качестве исходных материалов и отсутствии при изготовлении пиратского диска соблюдения правил производства. То есть, вы недосчитаетесь не только красивой коробочки и книжечки, но и слоя защитного лака, и, главное, электронного ключа для идентификации диска как «настоящей» игры. То есть, на не модифицированной (читай: не лишенной гарантии) приставке даже самый идеальный пиратский диск просто не запустится. Заодно вы лишаетесь всех сервисов издателя и зачастую каких-либо онлайновых «плюшек». Кроме того, на пиратский диск вполне может быть записана какая-нибудь краденая альфа-версия, порой весьма существенно отличающаяся от ритейлового варианта игры.

Выйдет ли Grand Theft Auto IV на PSP?

Ох, побойтесь бога – не вытянет портативная приставка, даже такая мощная, как PSP, ни свободу, ни графику игры нового поколения. А делать куцые обрезки – не в правилах Rockstar Games. В общем, для PSP куда реальнее выход GTA: San Andreas Stories, чем «настоящей» GTA IV.

Здравствуйте. На PS3 много игр на русском? А то английский я не знаю.

Как минимум, несколько. Загибайте пальцы: Sega Rally, Need for Speed ProStreet, Harry Potter and the Order of the Phoenix, Warhawk (после онлайн-патчирования), The Club, Assassin's Creed и Lost (только субтитры). 23 мая ожидается еще и полностью локализованная Haze. Согласитесь, совсем неплохо для начала! Вообще, в этом году на PS3 выйдет множество локализованных игр (десятки, по некоторым данным), но пока мы не имеем права раскрывать их названия.

А Naruto: Rise of the Ninja портируют на ПК?

Очень вряд ли. Анонса такого нет. Прецедентов таких нет. Да и коммерческая выгода крайне сомнительная. Скорее уж – на прочие приставки, что, впрочем, тоже маловероятно: для PS3 полным ходом идет разработка Naruto: Ultimate Ninja Storm, да и Wii в стороне не осталась. Всем сестрам по серьгам – кроме ПК.

Pro Диск | Видеочасть

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ПУЛЬС | ТРЕЙЛЕРЫ | БАНЗАЙ! | SPECIAL

ВТОРЯ СЕКТЕ ТАЧКОПОКЛОННИКОВ ПОД ПРЕДВОДИТЕЛЬСТВОМ БРАТА ЮРИЯ ЛЕВАНДОВСКОГО, ВОЗНЕСУ ХВАЛЫ ХРАМУ КУЛЬТА ТРАНСМИССИИ И ХРОМИРОВАННОГО МЕТАЛЛА. ИДЕОЛОГИЧЕСКИ ПРАВИЛЬНЫЙ ОБЗОР ХРАМА КУЛЬТА ВЫ НАЙДЕТЕ НА НАШЕМ ДИСКЕ. ОБЯЗАТЕЛЬНО УДЕЛИТЕ ВНИМАНИЕ ОБЗОРУ RAINBOW SIX VEGAS 2. ЭТО СПЕЦИАЛЬНЫЙ ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНЫЙ РАСШИРЕННЫЙ ВИДЕООБЗОР, И ОТ ВАШЕЙ РЕАКЦИИ ЗАВИСЯТ НАШИ ДАЛЬНЕЙШИЕ ДЕЙСТВИЯ В ДАННОМ НАПРАВЛЕНИИ. НЕ ЗАБУДЬТЕ ОТПИСАТЬСЯ НА НАШЕМ ФОРУМЕ! УСТАВШИМ ЖЕ ОТ ОДНООБРАЗНОГО МЭЙНСТРИМА РЕКОМЕНДУЕМ ОБЗОР «ТУРГОР», НОВОГО АРТ-ХАУСНОГО ТВОРЕНИЯ ICE-PICK LODGE. НЕ КАЖДЫЙ ДЕНЬ ВСТРЕЧАЕТСЯ ИГРА, В КОТОРОЙ НАДО, ЦИТИРУЮ: «КОРМИТЬ СЕСТЕР ЦВЕТОМ»... НУ И, ПОЖАЛУЙ, САМОЕ ГЛАВНОЕ! MONTY OUM НАКОНЕЦ ВЫПУСТИЛ ВТОРУЮ ЧАСТЬ СВОЕГО ПОТРЯСАЮЩЕГО КРОССОВЕРА DEAD FANTASY!

//SPACEMAN



НА ВИДЕОЧАСТИ



4 ВИДЕОПРЕВЬЮ

5 СПЕЦОВ

5 ВИДЕООБЗОРОВ

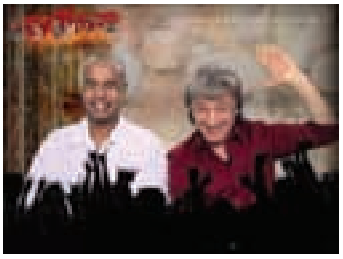


SPECIAL

«БЕЗ ВИНТА»

ВЫПУСК 1

Всенародные любимцы Бонус и Гамовер снова с нами! От их пристального взора не скроется никто: ни игры новейшие, ни игры древнейшие. В первом выпуске программы легенды отечественного ТВ поведают нам о таких играх, как «Корсары: Город потерянных кораблей», Hour of Victory и Death Track: Возрождение (попутно вспомнив, каким был оригинальный Death Track).





ИНСТРУКЦИЯ

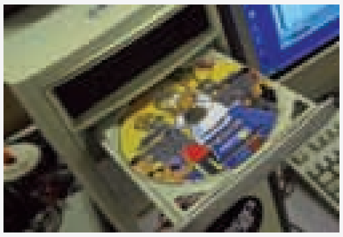
1. ЧТО ТАКОЕ ВИДЕОЧАСТЬ?

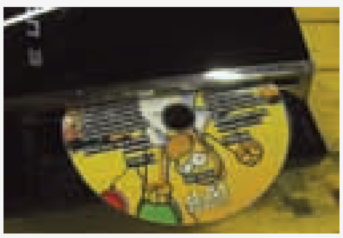
Часть диска, записанная в формате DVD-Video (как обыкновенный диск с фильмом). Здесь вы найдете качественные ролики, видеообзоры и прочие интересные видеоматериалы от «Страны Игр». Чтобы все это посмотреть, достаточно запустить диск на любом бытовом DVD-плеере или консолях PS2, PS3, Xbox, Xbox 360. То же самое можно сделать и на компьютере, если он оснащен DVD-приводом и проигрывателем Windows Media Player 11 или аналогичным (можно установить с нашего диска).

2. РАЗДЕЛЫ

- Пульс – самые горячие новости о наиболее громких проектах.
- Видеопревью – рассказы об интересных, но еще не вышедших играх.
- Видеообзоры – лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть! Информативно и наглядно о главных играх текущего номера.
- Трейлеры – свежие ролики из грядущих игр.
- Special – все самое необычное и ценное. Игрофильмы, интервью, наши специальные проекты.







Для некоторых роликов видеочасти мы создаем русские субтитры. Включить их можно через меню проигрывателя (опция «выбор языка») или консоли.

ВИДЕОСПЕЦ!

DEAD FANTASY II

МАШИНИМА

Вы наверняка помните великолепнейшие кроссоверные машинимы Haloid и Dead Fantasy. Прошло время, и Монти Оум снова поражает воображение мастерски поставленными боями и великолепной анимацией в Dead Fantasy II. Одиннадцать минут непрекращающегося мордобоя между героинями сериалов Dead or Alive и Final Fantasy. И ведь это еще далеко не конец, Монти обещает еще минимум пять серий этого чуда. В общем, смотреть всем в обязательном порядке.



Материалы видеочасти

ВИДЕОПРЕВЬЮ:
- Ninja Gaiden II Xbox 360
- Race Driver: Grid PC PS3 Xbox 360
- Persona 4 PS3 Xbox 360
- Haze PS3

ВИДЕООБЗОРЫ:
- Gran Turismo 5 Prologue PS3
- Тургор PC
- King's Bounty. Легенда о рыцаре PC
- Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2 PC PS3 Xbox 360
- Lost: Via Domus PC PS3 Xbox 360

ТРЕЙЛЕРЫ:
- Alone in the Dark PC PS3 Xbox 360
- Tom Clancy's H.A.W.X. PC PS3 Xbox 360
- Mercenaries 2: World in Flames PS2 PC PS3 Xbox 360
- Valkyria Chronicles PS3

SPECIAL:
- Презентация «Аллодов Онлайн»
- «Страна Игр» в гостях у .dat, ч. 2
- Без Винта (выпуск 1)
- Dead Fantasy II
- Game Music Video

НЕ ПРОПУСТИТЕ!

НА КАЖДОМ ДИСКЕ СРЕДИ РАЗНЫХ ВИДЕОМАТЕРИАЛОВ ОБЯЗАТЕЛЬНО НАЙДЕТСЯ ТАКОЙ, КОТОРЫЙ МЫ НЕ СТЕСНЯЕМСЯ НАЗВАТЬ САМЫМ-САМЫМ ЛУЧШИМ. НА СЕЙ РАЗ ЭТО...

«АЛЛОДЫ ОНЛАЙН»

Презентация

Этот проект ждали очень долго, и лишь сейчас Nival Online наконец-то показал публике самую амбициозную игру российской индустрии. Презентация игры прошла в рамках Конференции Разработчиков Игр. Благодаря чудесам современных цифровых технологий вы тоже можете оказаться в зрительном зале! Игру представляет лично легенда нашего игропрома Сергей Орловский. И помните, презентация «Аллодов Онлайн» – лишь первый материал из целой череды отличных спецов, привезенных с КРИ. Остальное – на дисках следующих номеров «Страны»!





ЛУЧШИЕ ВИДЕОРОЛИКИ

НЕКОТОРЫЕ ТРЕЙЛЕРЫ СТОЛЬ ХОРОШИ, ЧТО МЫ СНАБЖАЕМ ИХ РУССКИМ ПЕРЕВОДОМ И ВЫКЛАДЫВАЕМ «КАК ЕСТЬ», БЕЗ МОНТАЖА.

ALONE IN THE DARK PC XBOX 360 PS3

Геймплей

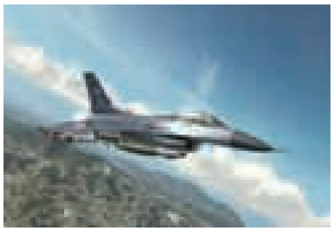
Почти двадцать минут геймплейного видео, в котором Эдвард Карнби не очень-то и одинок в не очень-то темноте. Он взрывает машины, сражается с монстрами и решает головоломки.



TOM CLANCY'S H.A.W.X. PC XBOX 360 PS3

Трейлер

Долго мучила Ubisoft всех фанатов вселенной Tom Clancy's непонятным флэш-тизером. Оказалось, что речь шла вовсе не о новых заданиях команды «Призраков», а об авиасимуляторе.



MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES PS2 PC XBOX 360 PS3

Трейлер

Что нужно настоящему суровому наемнику, чтобы отплатить негодяю за подстреленную пятую точку?



ВИДЕООБЗОРЫ

МЫ НЕ ТОЛЬКО ИГРАЕМ И ПИШЕМ РЕЦЕНЗИИ, НО И ВЫКЛАДЫВАЕМ НА ДИСК СОБСТВЕННОРУЧНО СНЯТОЕ ВИДЕО С ГОЛОСОВЫМИ КОММЕНТАРИЯМИ. А ИНОГДА – ДЕЛАЕМ КЛИПЫ.

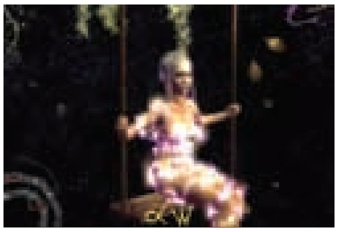
GRAN TURISMO 5 PROLOGUE PS3

Эталонная демоверсия эталонного автосимулятора. Это уже даже больше чем игра – это настоящий виртуальный храм для медитации для всех фанатов автомобилей.



ТУРГОР PC

Одна из самых нестандартных игр этого года – творение студии Ice-Pick Lodge, создателей игры «Мор. Утопия». Промежуток, покои, лимфа, сестры, братья и поиск новых сердец. Артхаус как есть.



KING'S BOUNTY. ЛЕГЕНДА О РЫЦАРЕ PC

Вот и увидел свет ремейк идейного предшественника сериала Heroes of Might and Magic. И, должны признать, наши разработчики не ударили в грязь лицом.



ПУЛЬС

В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ ВЫ УЗНАЕТЕ САМЫЕ СВЕЖИЕ НОВОСТИ ИГРОИНДУСТРИИ ВСЕГО МИРА. КОРОТКИЕ КОММЕНТАРИИ И ЯРКОЕ ВИДЕО ПОЗВОЛЯТ ОСТАВАТЬСЯ В КУРСЕ ВСЕХ ЗНАЧИМЫХ АНОНСОВ.

Из свежего выпуска нашей новостной программы «Пульс» вы узнаете о том, когда же стоит паковать чемоданы для поездки в Венесуэлу – объявили новую дату выхода Mercenaries 2: World in Flames, когда «Массовый Эффект» накроет владельцев PC, за что борются лица криминальной национальности в Saints Row 2, что портативная версия Gran Turismo все еще жива и о многом другом.

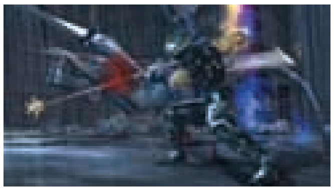


ВИДЕОПРЕВЬЮ

ЗАПОЛУЧИВ НОВУЮ ИНФОРМАЦИЮ О ЕЩЕ НЕ ВЫШЕДШИХ ИГРАХ, МЫ СПЕШИМ ПОДЕЛИТЬСЯ ЕЮ С ВАМИ.

NINJA GAIDEN II XBOX 360

К нам в редакцию прислали превью-версию игры, и каково же было наше удивление – игра снабжена русскими субтитрами. Мелочь, а приятно. А если по теме, игра производит двоякое впечатление – мощное и хардкорное рубилово в очень невыразительной и даже устаревшей графической обертке. Похоже, что все это время Team Ninja разрабатывала систему отрубания конечностей, а про графику как-то забыла.



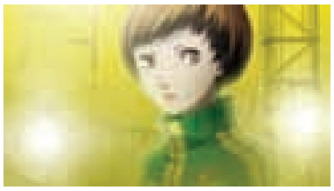
RACE DRIVER: GRID PC PS3 XBOX 360

А вот с превью-версии новой гоночной игры от Codemasters снимать видео нам запретили. Впрочем, рассказывать про игру и делиться впечатлениями никто не запрещал, а видео по Grid сейчас вышло достаточно много, поэтому «демотесту быть!» – подумали мы.



PERSONA 4 PS2

Европа еще не дождалась третьей части, Америка ждет Persona 3: FES, а японцы уже вовсю ждут четвертую часть. Движок остался старый, геймплейная основа – тоже. Попахивает огромным желанием неких нехороших людей подзаработать, не слишком напрягаясь. Впрочем, не будем раньше времени вдаваться в скептицизм.



Pro Диск | PC-Часть

СОДЕРЖАНИЕ PC-ЧАСТИ: ДЕМОВЕРСИИ | PSP-ZONE | СОФТ | ПАТЧИ | БАНЗАЙ! | WIDESCREEN | БОНУСЫ | ГАЛЕРЕЯ

ЕСЛИ В ПРОШЛЫЙ РАЗ У НАС НА НИВЕ ДЕМОВЕРСИЙ БЫЛИ ОДНИ СТРАТЕГИИ, ТО СЕЙЧАС НАШЕСТВИЕ ИГР СО ВСЯЧЕСКИМИ ПРЕДСТАВИТЕЛЯМИ ЖИВОТНОГО МИРА. СОБАКА С ЗАЙЦЕМ ВОТ УЖЕ ВТОРОЙ СЕЗОН КРЯДУ ИЗОБРАЖАЮТ ИЗ СЕБЯ СЫЩИКОВ-ПРОФЕССИОНАЛОВ, А ТЕПЕРЬ ЕЩЕ И ПАНДА ВДРУГ УЗНАЛА КУН-ФУ. ВОТ ТАК ВОТ! ДО ЭТОГО КУН-ФУ ЧЕРЕЗ ЦИФРОВУЮ ДИСТРИБУЦИЮ ПОЗНАВАЛ ТОЛЬКО КИАНУ РИВЗ. И, К СЛОВУ О РАСПОЯСАВШИХСЯ ЖИВОТНЫХ, В РАЗДЕЛЕ WIDESCREEN ВЫ НАЙДЕТЕ ТРЕЙЛЕР ТРЕТЬЕЙ ЧАСТИ «ЛЕДНИКОВОГО ПЕРИОДА» СО ВСЕ ТОЙ ЖЕ НЕСТАРЕЮЩЕЙ БЕЛКОЙ. ТАК ЛАДНО, ЗАКАНЧИВАЕМ ЗВЕРИНУЮ ТЕМУ. КРОМЕ ЭТОГО ЗООПАРКА ВЫ НАЙДЕТЕ НА ДИСКЕ СВЕЖЕНЬКИЙ ПАТЧ К «ВЕДЬМАКУ», ВВОДЯЩИЙ ВОЗМОЖНОСТЬ ПОДКЛЮЧАТЬ ИГРОВЫЕ МОДУЛИ, ГРОМАДНУЮ МОДИФИКАЦИЮ ALLIED INTENT EXTENDED 1.0 ДЛЯ BATTLEFIELD 2, СВЕЖЕНЬКУЮ ДЕМОВЕРСИЮ ИГРЫ ДЛЯ PSP – ASTONISHIA STORY 2: FATE TO UNHORSE ONE, А ТАКЖЕ ЦЕЛУЮ РОССЫПЬ РОЛИКОВ ПО ВЕСЕННЕМУ АНИМЕ-СЕЗОНУ.

//АЛЕКСАНДР УСТИНОВ



НА PC-ЧАСТИ

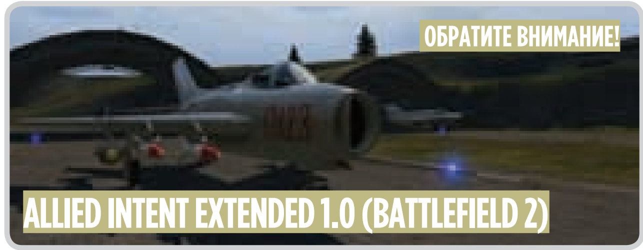


3 ДЕМОВЕРСИИ

2 ГБ ДОПОЛНЕНИЙ

5 КИНОРОЛИКОВ

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!



ALLIED INTENT EXTENDED 1.0 (BATTLEFIELD 2)

ДЕМОВЕРСИЯ

SAM & MAX EPISODE 205: WHAT'S NEW, BEELZEBUB?

Демоверсия кульминационного пятого эпизода, в котором мультяшные персонажи Сэм и Макс должны поставить точку в расследованиях второго сезона. Путешествие в ад геймерам предлагают начать с изучения канализации вблизи полицейского участка. Именно там предстоит узнать, как можно попасть в преисподнюю для встречи с главным злодеем и освобождения души Боско, чье холодное тело телепортировалось вместе с героями на железнодорожную платформу. Игроков ждут новые персонажи и забавный сюжет со смешными диалогами.





ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ PC-ЧАСТЬ?

Часть диска, предназначенная для просмотра только на персональных компьютерах. Здесь вы найдете все необходимое для настоящего геймера – демоверсии, патчи, моды, полезный софт. PC-часть оснащена собственной оболочкой, упрощающей доступ к файлам на диске. Видеочасть тами образом посмотреть невозможно, нужно воспользоваться любым программным DVD-проигрывателем.

2. РАЗДЕЛЫ

- Демоверсии – пробуйте игру еще до ее выхода.
- Патчи – «заплатки», устраняющие ошибки в уже вышедших играх.
- Shareware – бесплатные или условно бесплатные игры.
- Софт – полезные программы.
- Моды – всевозможные дополнения, карты и 3D-модели для популярных компьютерных игр.
- Бонусы – шкурки для Winamp'а, старые номера «СИ» в формате PDF, скринсейверы и многое другое.
- Юмор – забавные видеоролики, смешная реклама, flash-мультфильмы и прочее.
- Галерея – обои для рабочего стола, скриншоты и иллюстрации из игр.
- Widescreen – трейлеры новейших кинофильмов.
- Видео – игровые видеоролики, не вошедшие в видеочасть диска.
- Киберспорт – демозаписи, ролики и реплеи из популярных кибер-игр.
- Драйверы – программы для настройки «железа» вашего PC.

Q: Где найти ролики, указанные в содержании DVD?!

A: Внимательно посмотрите, на какой части диска они размещены. Если это DVD-часть, то вы получите к ним доступ, запустив диск на игровой приставке, бытовом DVD-плеере или софтовом DVD-плеере компьютера. Как это делается, подробно рассказано в «Инструкции» к видеочасти.

Q: Не читается диск! Что делать?!

A: Оцените состояние диска: не заляпана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, пишите на адрес chirikov@gameland.ru, подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему. Мы поможем!

Материалы PC-части

ДЕМОВЕРСИИ:
- Europa Universalis: Rome
- Kung Fu Panda
- Sam & Max Episode 205: What's New, Beelzebub?

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ:
- Battlefield 2
- Doom 3
- Half-Life 2
- Operation Flashpoint: Resistance
- rFactor
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- Warcraft III: The Frozen Throne
- Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade

ДРАЙВЕРЫ:
- ATI Catalyst 8.4 Vista
- ATI Catalyst 8.4 XP
- ForceWare 174.74 Vista
- ForceWare 174.74 XP
- NVIDIA 3D Stereo Driver 174.76
- Realtek HD Audio Codec Driver 1.90

ПАТЧИ:
- Commander – Europe at War v1.06 RU
- Frontlines: Fuel of War v1.0.2 RU
- Кодекс войны: Рейнджеры v1.1 RU
- Penumbra: Black Plague v1.0.1 RU
- SimCity Societies v1.03.140 Интернациональный
- Sins of a Solar Empire v1.03 RU
- Sledgehammer v1.01 RU
- Spaceforce: Rogue Universe v1.2 RU
- The Sims 2: FreeTime v1.13.0.148 Интернациональный
- The Witcher v1.3 Интернациональный

СОФТ:
- Ad-Aware 2007 Free 7.0.2.7
- AVG AntiVirus Free 7.5.524a1289
- Avira AntiVir Personal 8.1.0.295
- NOD32 Antivirus 3.0.650
- Spyware Terminator 2.2.0.411
- Trend Micro RootkitBuster 2.2.1014
- Blender 2.46 RC1
- Download Accelerator Plus 8.6.5.1
- FileZilla 3.0.9.1
- Popcorn 1.80
- Easy Notes 5.07
- Guitar Pro 5.2
- 1 DVD Ripper 7.2.2
- ImTOO CD Ripper 1.0.43.0411
- MorphVOX Pro 3.4.23
- Ultra RM Converter 3.5.0411
- Video DVD Maker Free 3.8.0.18
- VirtualDub 1.7.8 Build 28346
- Core Temp 0.97.1
- CrystalDiskInfo 1.0.0 RC5
- CrystalDiskMark 2.1.1
- DTweak Free 3.10
- HDD Observer 2.3.2
- PcBoost 3.4.14.2008
- Power Off 5.5-10 Beta

WIDESCREEN:
- Ice Age: Dawn of the Dinosaurs
- Кунг-Фу Панда (Kung Fu Panda)
- Lakeview Terrace
- Спиди-гонщик (Speed Racer)
- Хроники Нарнии: Принц Каспиан (The Chronicles of Narnia: Prince Caspian)

SHAREWARE/FREEWARE:
- Cash Cow
- Chicken Invaders 3
- Chromadrome 2
- Hidden Secrets: The Nightmare
- Mini Golf Pro
- Pirate Poppers
- Rainforest Adventure

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска.

PSP-ZONE ДЖЕНТЛЬМЕНСКИЙ НАБОР ВЛАДЕЛЬЦА



Прошивка: 3.95
Демоверсия: Astonishia Story 2: Fate to Unhorse One
Видеоролики: N+, Bleach: Heat the Soul 5, Major League Baseball 2K8
А также: полезные программы, обои, save-файлы и многое другое...

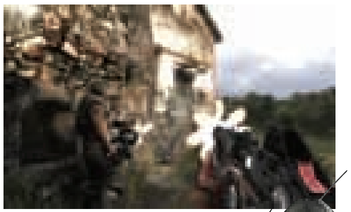
В рамках дисковой рубрики PSP-Zone мы постоянно держим на DVD самую свежую версию прошивки, необходимый минимум программ-конвертеров (они пригодятся для чтения книг, просмотра видео и тысячи прочих полезных дел), а также выкладываем обои для рабочего стола, демоверсии новейших игр, а заодно save-файлы, add-on'ы и видеоролики – все для вас!

ГАЛЕРЕЯ

НА ДИСКЕ РАСПОЛОЖИЛИСЬ НЕ ТОЛЬКО ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ И ИГРЫ. КАЖДЫЙ НОМЕР МЫ НАПОЛНЯЕМ РАЗДЕЛ «ГАЛЕРЕЯ» ОБОЯМИ, СКРИНШОТАМИ И ПРОСТО КАРТИНКАМИ К СТАТЬЯМ В НОМЕРЕ.



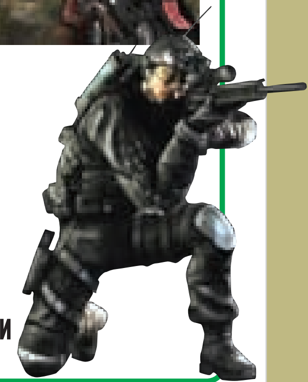
ОБОИ ДЛЯ РАБОЧЕГО СТОЛА



СКРИНШОТЫ



РУБРИКА «БАНЗАЙ!»



ИЛЛЮСТРАЦИИ

WIDESCREEN

ICE AGE: DAWN OF THE DINOSAURS

Тизер третьей части «Ледникового периода». Белочка с бешеными глазами и орешком в лапах попадает в очередные неприятности.



КУН-ФУ ПАНДА

Русский трейлер анимационного фильма про ленивого медведя, избранного для обучения древнему мастерству кун-фу.



СОФТ

БЕСПЛАТНЫЕ (ИЛИ УСЛОВНО БЕСПЛАТНЫЕ) ПРОГРАММЫ ДЛЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПЕРСОНАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ.

SPYWARE TERMINATOR 2.2.0.411

Бесплатная программа для защиты компьютера от вирусов, шпионских утилит и сетевых угроз. Несколько режимов сканирования, автоматическое обновление баз.

HDD OBSERVER 2.3.2

Мощная программа для мониторинга состояния жестких дисков, которая проверяет производительность и температуру, а также умеет искать и удалять мусор.

ПАТЧИ

СВЕЖИЕ «ЗАПЛАТКИ» ДЛЯ PC-ИГР.

SIMCITY SOCIETIES V1.03.140 ИНТЕРНАЦИОНАЛЬНЫЙ

Добавлено два чрезвычайных происшествия, 8 новых кризисов и два события, пара зон отдыха и два предприятия. Много улучшений.

THE WITCHER V1.3 ИНТЕРНАЦИОНАЛЬНЫЙ

В игру добавлена возможность запуска модулей, один из которых содержится в патче и называется «Цена нейтралитета». Также исправлены некоторые ошибки.

FREEWARE/ SHAREWARE

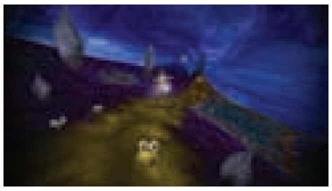
CHICKEN INVADERS 3

Забавный арканоид, в котором развернулась межгалактическая «куриная» война.



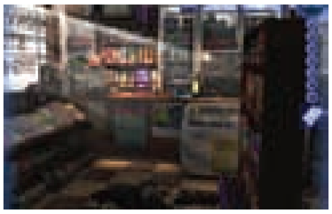
CHROMADROME 2

Гонки по вселенной с черными дырами и невероятными трамплинами.



HIDDEN SECRETS: THE NIGHTMARE

Увлекательная игра, в которой нужно раскрыть преступление и помочь девушке выйти из комы .



PANDA ANTIVIRUS

PANDA SECURITY

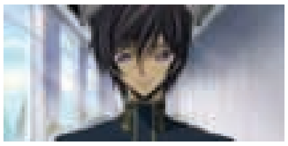
БАНЗАЙ!

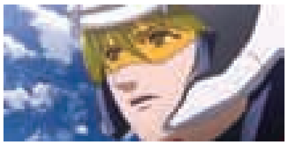
АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ РУБРИКИ «БАНЗАЙ!».

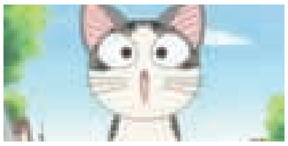
ОПЕНИНГИ СЕРИАЛОВ НОВОГО СЕЗОНА

Как обычно, первый майский номер «Страны» мы посвящаем весеннему аниме-сезону. В журнале вы прочитаете о пятнадцати любопытных новинках, а на диске увидите вступительные ролики этих сериалов. Особенное внимание обратите на опенинг Soul Eater. Это бомба!









WWW

АНОНСЫ НОВЫХ НОМЕРОВ ИЩИТЕ НА САЙТЕ.

Самый полный и самый подробный список всех представленных на диске свежей «Страны Игр» материалов вы всегда можете найти на сайте www.gameland.ru в разделе «Журналы».

БОНУСЫ

В разделе «Бонусы» вы, как всегда, найдете pdf-версии «Страны Игр» годовалой, трех-, пяти- и семилетней давности, а также подборку классических номеров журналов Official Playstation Magazine и «Путеводитель».



ДОПОЛНЕНИЯ

ВЕЛИКИЕ ИГРЫ ЖИВУТ ДОЛГО, ПОРОЙ ДАЖЕ ДОЛЬШЕ СВОИХ СОЗДАТЕЛЕЙ. ИХ ЖИЗНЬ ПОДДЕРЖИВАЕТ ТВОРЧЕСТВО ПОКЛОННИКОВ, СОЗДАЮЩИХ ВСЕ НОВЫЕ И НОВЫЕ МОДЫ. ИМ ПОМОГАЮТ ТРУДОЛЮБИВЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ, У КОТОРЫХ СОХРАНИЛОСЬ ВЕЛИКОЕ МНОЖЕСТВО ИДЕЙ. ВСЕ ЭТО – НА НАШЕМ ДИСКЕ. ДВАЖДЫ В МЕСЯЦ, СПЕЦИАЛЬНОДЛЯ ВАС!

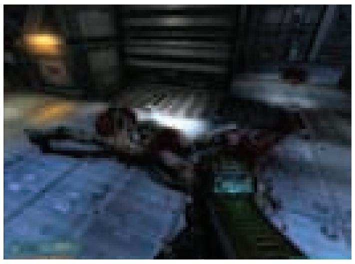
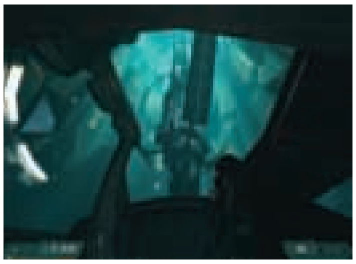
BATTLEFIELD 2

После некоторой паузы мы возобновили выкладку по-настоящему крупных модификаций для Battlefield 2. Первенцем стал Allied Intent Extended 1.0, серьезно переработанная версия мода Allied Intent, который уже появлялся на наших дисках. Первоначально это был мини-мод, теперь же он превратился в полноценную модификацию, которая способна тягаться с любым соперником. Десятки видов отлично проработанной техники, новые карты – все это можно найти в Allied Intent Extended.



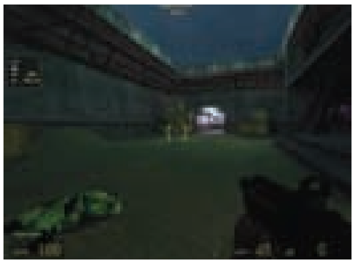

DOOM 3

Поклонникам Doom 3 мы предлагаем MaxGFX NG v1.7, модификацию от Dafama2K7, любителя новых технологий. Как обычно, модификация несет с собой очередную порцию спецэффектов, которые заставят видеокарты последнего поколения показать все, на что они способны. Особое внимание в MaxGFX NG v1.7 уделено оружию: полностью переработаны текстуры, пересмотрены характеристики каждого из стволов. Одним словом, игра стала не только красивее, но и интереснее.

HALF-LIFE 2

Тем, кому надоел базовый режим Half-Life 2 Deathmatch, мы предлагаем Half-Life DM Pro 1.8.1, новый взгляд на то, какими должны быть сетевые баталии в этой игре. От стандартного Deathmatch он в реальности отличается мало, но динамизм происходящего, безусловно, намного выше. Сравнительно неспешные перестрелки превратились в настоящий спектакль, по скорости игры Half-Life DM Pro 1.8.1 ближе не к Half-Life 2, а к куда более динамичной Quake III Arena.




OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE

Как правило, в качестве временного периода авторы модификаций для Operation Flashpoint: Resistance выбирают либо современность, либо Вторую мировую войну. Создатель Samurai pack v2.0 решил сделать что-то более оригинальное, в результате на свет появилась работа, посвященная средневековой Японии. Самураи и их вооружение представлены здесь в полном объеме, в качестве дополнения в набор включена имперская гвардия начала XX века.



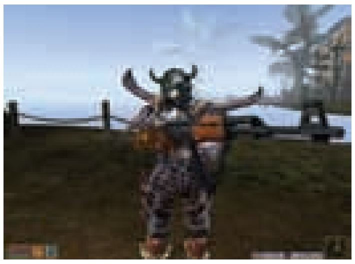

RFACTOR

Левая резьба для rFactor появляется нечасто, так что модификацию Miniville 1.0 Final пропускать не стоит ни в коем случае! Вместо гоночных болидов здесь по мультяшному городку гоняют мультяшные автомобили, пилоты созданы в том же псевдонарисованном стиле. Главной задачей автора Miniville 1.0 Final было создание веселого мира, не имеющего ничего общего с серьезным автосимулятором. Хотя бы один раз этот мод стоит попробовать, он того заслуживает.



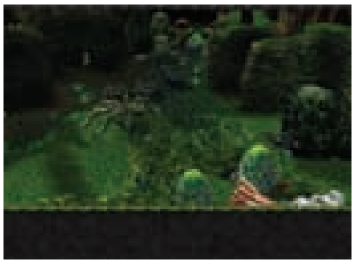

THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND

После довольно долгой паузы The Elder Scrolls III: Morrowind возвращается в список игр, дополнения для которых мы выкладываем. В общей сложности более десятка плагинов, начиная с новых видов оружия и заканчивая переделкой городов. Традиционно для этой игры, значительная часть работ посвящена домам, к ним относятся такие плагины, как Balmora High View Manor 1.0, Balmora: My House 2.0, Lake Island Home v2.0.0 и Nordic House in Balmora 1.0.




WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

На сей раз кампания попалась не менее оригинальная, чем в предыдущем месяце. Главным действующим лицом Nature's Call – The Spiderqueen является паук, точнее паучиха. Героиню придется выхаживать с пеленок, и постепенно она станет царицей в паучьем обществе. Помимо Nature's Call – The Spiderqueen, вас ожидает более десятка карт. Особо стоит упомянуть такие работы, как DDay: Judgement v20.0c, Legacy Of Kain RIPED DEMO 3 и The Plague V2.5.




WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR: DARK CRUSADE

Режим Tower Defence хорошо известен поклонникам Warcraft III, теперь к нему могут приобщиться и те, кто предпочитает Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade. Правила у модификации Tower Defence Mod 1.0 простые: необходимо уничтожать орды врагов, которые стремятся пробежать из одной точки карты в другую. За уничтожение врагов даются очки, на которые можно строить новые башни, также постройки можно апгрейдить, увеличивая мощь их орудий.





Требуются курьеры! Достойные условия.
Классный молодой коллектив.
Звоните: +7 (495) 780 88 25
или пишите: sales@gamepost.ru
Телефон:
(495) 780-8825
www.gamepost.ru
GAMEPOST
Все цены действительны на момент публикации рекламы
Nintendo Wii
9984 р.
PlayStation 2 Slim
5200 р.
Xbox 360 Elite (120 GB)
17680 р.
НЕ СКУЧАЙ!
ДОМА И
В ДОРОГЕ
ИГРАЙ!
PlayStation 3 (40Gb)
15990 р.
PSP Slim & Lite
7280 р.
Покупку можно оплатить электронными деньгами
Возможность доставки в день заказа
Специальная цена на приставки при покупке 3-х игр
Advance Wars: Days of Ruin 1248 р.
Contra 4 1300 р.
Call of Duty 4: Modern Warfare 1482 р.
Burnout Paradise 2080 р.
Dark Messiah of Might and Magic - Elements 2132 р.
Condemned 2 1950 р.
Devil May Cry 4 2470 р.
God of War: Chains of Olympus 1248 р.
Final Fantasy Tactics: The War of The Lions (PAL) 1560 р.
Blacksite: Area 51 (PAL) 2132 р.
Gran Turismo 5 Prologue (PAL) 1300 р.
Kingdom Hearts (Platinum) 1118 р.
Final Fantasy XII (Platin um) 1170 р.
Silent Hill 3 1092 р.
Resident Evil: The Umbrella Chronicles 1820 р.
Fire Emblem: Radiant Dawn 1924 р.
Viking: Battle for Asgard 1950 р.
Army of Two (PAL) 2210 р.



Soul Bubbles

ПЛАТФОРМА: DS | КОГДА: 13 ИЮНЯ 2008 ГОДА

Оригинальный во всех смыслах проект с неопределенной жанровой принадлежностью, максимально использующий все возможности консоли. Играть предлагается за юного шамана, которому необходимо спасти совсем не метафорически заблудшие души от опасностей этого мира, «нарядив» их в особую оболочку. Для управления «душевными пузыриками» необходимо в начале нарисовать их, наполнить водой или газом, по желанию объединить с другими, а затем можно уже и отправляться в рисковое путешествие. Полный внезапных ловушек путь растянется на восемь различных миров, включающих в себя более сорока уровней.



Lego Indiana Jones

ПЛАТФОРМА: PC, PS2, PS3, WII, XBOX 360, DS, PSP | КОГДА: 6 ИЮНЯ 2008 ГОДА



Hellboy: The Science of Evil

ПЛАТФОРМА: PS3, X360, PSP | КОГДА: 23 МАЯ 2008 ГОДА

График выхода лучших игр на ближайшие полтора месяца

В этом разделе мы публикуем официальные даты поступления в продажу игр для PC и приставок на ближайшие полтора месяца. Если в графе «регион» указана Европа, это означает, что проект появится в России почти в тот же день – в крайнем случае на неделю-другую позже. Игры, которые выходят только в США, можно приобрести с помощью интернет-магазинов (например, http://www.gamepost.ru). Учтите, что на портативных консолях (GBA, PSP, DS), а также PC никакой региональной защиты нет и можно спокойно покупать диски и картриджи для них в США. Если вдруг не нашли игру в продаже – попробуйте дождаться следующего номера «СИ» и взгляните на новый список релизов. Возможно, ее выход был просто перенесен.



PC

	01.05	Iron Man	Sega	Европа
	01.05	Race Driver: Grid	Codemasters	Европа
☑️	09.05	Warhammer: Mark of Chaos – Battle March	Namco Bandai	Европа
	13.05	Dracula: Origin	The Adventure Company	США
✅	16.05	Mass Effect	Electronic Arts	Европа
	20.05	Supreme Ruler 2020	Paradox	США
	23.05	Age of Conan: Hyborian Adventures	Eidos	Европа
	27.05	Kung Fu Panda	Activision	США
	30.05	Monster Jam	Activision	Европа
	03.06	Brothers In Arms Hell's Highway	Ubisoft	США
	03.06	The Incredible Hulk	Sega	США
	06.06	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	LucasArts	Европа
	06.06	Warhammer Online	GOA	Европа

PLAYSTATION 2

	01.05	Silent Hill: Origins	Konami	Европа
	02.05	Dancing Stage SuperNOVA 2	Konami	Европа
	02.05	Iron Man	Sega	Европа
	13.05	Chaos Wars	O3	США
	30.05	Monster Jam	Activision	Европа
	03.06	The Incredible Hulk	Sega	США
	06.06	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	LucasArts	Европа

PLAYSTATION 3

	01.05	Race Driver: Grid	Codemasters	Европа
	02.05	Iron Man	Sega	Европа
	13.05	Hei$t	Codemasters	США
	23.05	Top Spin 3	2K Sports	Европа
	27.05	Hail to the Chimp	Gamecock	США
	28.05	Midnight Club: Los Angeles	Rockstar Games	США
	01.06	The Incredible Hulk	Sega	Европа
	03.06	Brothers In Arms Hell's Highway	Ubisoft	США
	06.06	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	Activision	Европа
☑️	06.06	Sid Meier's Civilization Revolution	2K Games	Европа
	10.06	Dragon Ball Z: Burst Limit	Atari	США
✅	12.06	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	Konami	Европа
☑️	13.06	Battlefield: Bad Company	EA Games	Европа

Wii

	01.05	Iron Man	Sega	Европа
☑️	06.05	Speed Racer	Warner Bros.	США
	09.05	Boom Blox	Electronic Arts	Европа
	12.05	Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a King	Square Enix	США
	12.05	Toki Tori	Nintendo	США
	13.05	We Ski	Namco Bandai	США
	15.05	The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	Disney	США
	23.05	Battle of the Bands	THQ	Европа
	23.05	Top Spin 3	2K Sports	Европа
	27.05	Emergency Heroes	Ubisoft	США
	30.05	Death Jr.: Root of Evil	Eidos	Европа
	30.05	Monster Jam	Activision	Европа
☑️	30.05	Soul Calibur Legends	Ubisoft	Европа
☑️	01.06	Super Smash Bros. Brawl	Nintendo	Европа
	03.06	Brothers in Arms: Road to Hill 30	Ubisoft	США

✅ Потенциальный хит ☑️ Скорее всего, очень даже неплохая игра



Warhammer Online
ПЛАТФОРМА: PC | КОГДА: 6 ИЮНЯ 2008 ГОДА

	03.06	Kung Fu Panda	Activision	США
	03.06	The Incredible Hulk	Sega	США
	06.06	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	LucasArts	Европа
	06.06	Sports Island	Konami	Европа

XBOX 360

	01.05	Race Driver: Grid	Codemasters	Европа
	02.05	Iron Man	Sega	Европа
	09.05	Warhammer: Battle March	Namco Bandai	Европа
	15.05	The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	Disney Interactive	США
	16.05	Supreme Commander	505 Games	Европа
	23.05	Rock Band	Electronic Arts	Европа
	23.05	Top Spin 3	2K Sports	Европа
	27.05	Enemy Territory: Quake Wars	Activision	США
	27.05	Hail to the Chimp	Gamecock	США
	27.05	Spectral Force 3	Atlus	США
	30.05	Monster Jam	Activision	Европа
	01.06	Brothers In Arms Hell's Highway	Ubisoft	Европа
	03.06	The Incredible Hulk	Sega	США
	06.06	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	Activision	Европа
	06.06	Ninja Gaiden II	Microsoft	Европа
	06.06	Sid Meier's Civilization Revolution	2K Games	Европа
	10.06	Dragon Ball Z: Burst Limit	Atari	США
	13.06	Battlefield: Bad Company	Electronic Arts	Европа

NINTENDO DS

	01.05	Crosswords DS	Nintendo	США
	01.05	Mystery Mansion	505 Games	Европа
	01.05	Race Driver: Grid	Codemasters	Европа
	02.05	Iron Man	Sega	США
	06.05	Speed Racer	Warner Bros.	США
	09.05	Apollo Justice: Ace Attorney	Capcom	Европа
	09.05	Draglade	505 Gamrs	Европа
	13.05	Drone Tactics	Atlus	США
	20.05	Summon Night: Twin Age	Atlus	США
	23.05	Top Spin 3	2K Sports	Европа
	30.05	Ecolis: Save the Forest	Rising Star	Европа
	30.05	Monster Jam	Activision	Европа
	02.06	Sid Meier's Civilization Revolution	2K Games	США
	03.06	Kung Fu Panda	Activision	США
	03.06	The Incredible Hulk	Sega	США
	06.06	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	Activision	Европа
	10.06	Code Lyoko: Fall of XANA	Game Factory	США
	10.06	Harvest Moon: Island of Happiness	Natsume	США
	10.06	Imagine Rock Star	Ubisoft	США
	10.06	Jake Hunter: Detective Chronicles	Aksys	США
	13.06	LOL	Rising Star	Европа
	13.06	Soul Bubbles	Eidos	Европа

PSP

	02.05	Iron Man	Sega	США
	06.05	R-Type Command	Atlus	США
	21.05	ATV Offroad Fury Pro	SCEE	Европа
	03.06	Hot Shots Golf: Open Tee 2	SCEA	США
	06.06	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	LucasArts	Европа
	10.06	Code Lyoko: Virtualize	Game Factory	США

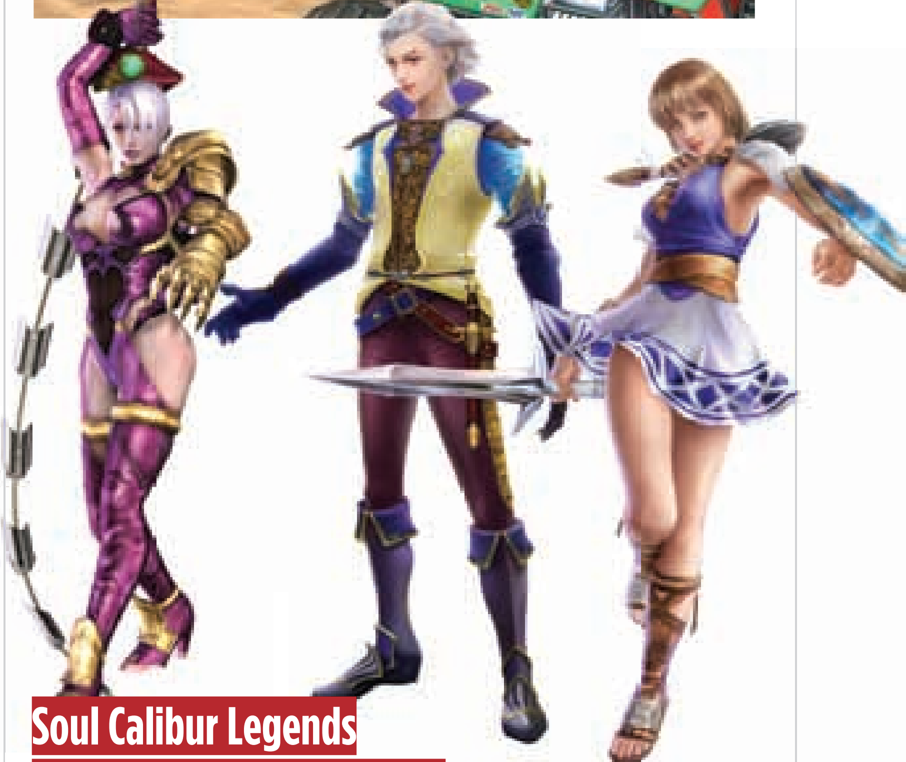


Boom Blox
ПЛАТФОРМА: WII | КОГДА: 9 МАЯ 2008 ГОДА

Порт одного из наиболее оригинальных проектов Capcom с PS2, завоевавшего множество наград и армию поклонников. Возможность насладиться усовершенствованной версией приключений солнечной богини Аматэрасу, спустившейся на землю и принявшей облик волчицы, получат владельцы Wii. Знатоков «Оками» ждет преобразившееся управление: кисточку заменит пульт, куда больше подходящий для этой роли, чем обыкновенный джойстик. Да и еще раз полюбоваться на чарующе стильную графику – чем не повод перепройти один из наиболее необычных платформеров нового времени?



Monster Jam
ПЛАТФОРМА: DS, PC, PS2, WII, X360 | КОГДА: 30 МАЯ 2008 ГОДА



Soul Calibur Legends
ПЛАТФОРМА: WII | КОГДА: 30 МАЯ 2008 ГОДА

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

В продаже с 21 мая

В конце апреля 2008 года российское отделение компании Electronic Arts собирает в Москве на презентацию Red Alert 3 игровых журналистов со всего мира. И только мы знаем, какая ужасная судьба ждет этих доверчивых людей, ставших заложниками мифических «высших идей», жертвами очередного витка гонки вооружений, пешками в руках транснациональной мегакорпорации.
Вы забыли, что такое «красная угроза»? Мы напомним!



Command & Conquer: Red Alert 3

СПЕЦ

В ТЕНИ РАЗВЕСИСТОЙ КЛЮКВЫ

Россия и Советский Союз глазами зарубежных разработчиков. Эволюция водки, медведя и матрешки.



РЕПОРТАЖ

КРИ-2008

Дискуссионные встречи показали: индустрия во мгле. Думаете, хоть кто-нибудь переживает по этому поводу?



СПЕЦ

«ПАРАДОКСАЛЬНЫЕ» МИРЫ

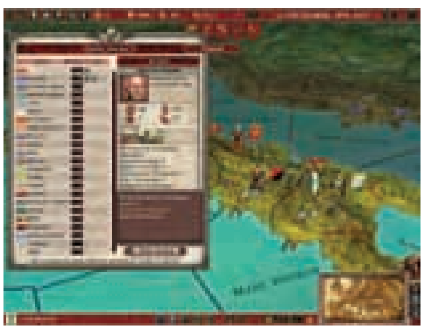
Новгород, Франция и Арагон снова готовят нам царский трон. Но от тайги до британских морей геймер любого AI сильней!



ОБЗОР

EUROPA UNIVERSALIS: ROME

Карфаген должен быть разрушен?



ОБЗОР

IMPERIUM ROMANUM

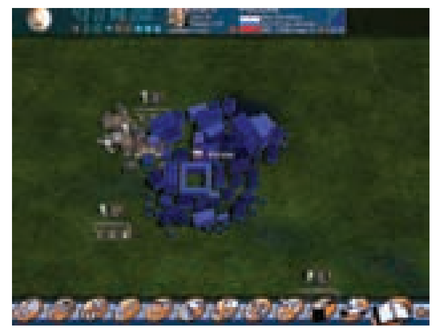
Клон «Цезаря»? Почти. Зато простой, динамичный и удобный.



ОБЗОР

ВЫБОРЫ-2008

Мы выбираем, нас выбирают…



В РАЗРАБОТКЕ

SONIC CHRONICLES: THE DARK BROTHERHOOD (DS)

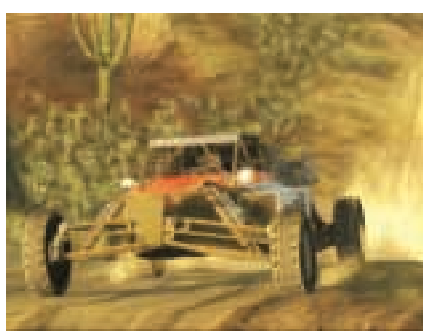
Синеколючая RPG от корифеев жанра.



В РАЗРАБОТКЕ

BAJA (PS3, XBOX 360)

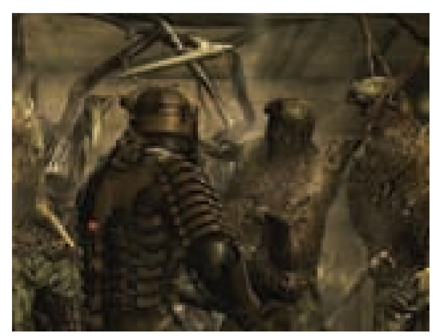
По следам MotorStorm.



ХИТ?!

DEAD SPACE

Космос не прощает ошибок.



ОБЗОР

VIKING: BATTLE FOR ASGARD (PS3, XBOX 360)

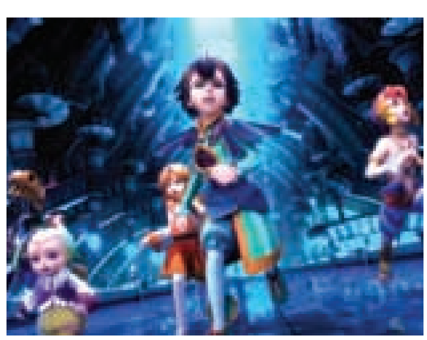
Одним махом всех вокруг убивахом?



ОБЗОР

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: ROF (DS)

Новая часть «нинтендовской» ветви RPG-сериала FF.

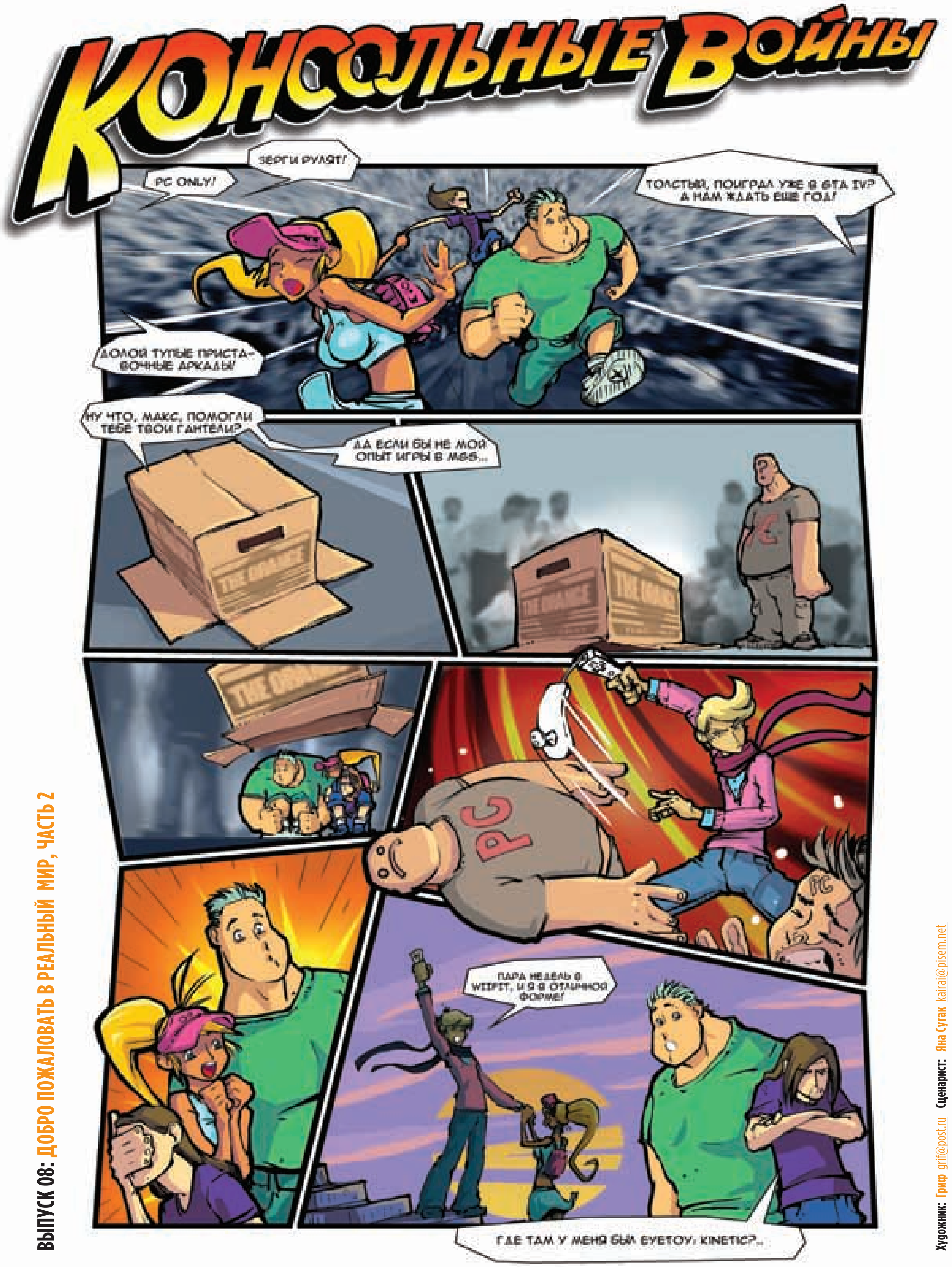


СПЕЦ

ВСЕ О WIIWARE

Вии-варезы.





ВЫПУСК 08: ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В РЕАЛЬНЫЙ МИР, ЧАСТЬ 2

Художник: **Гриф** grif@post.ru **Сценарист:** **Яна Сугак** kairai@pisem.net


adidas football manager 2008
adidas
невозможное возможно
www.adidasfootballmanager.ru
Стань футбольным менеджером. Собери команду мечты.
Прими участие в Чемпионате Европы 2008 и сразись за самый желанный футбольный трофей.



СТРАНА ИГР

Умирать играючи

История жанра survival horror

Самые ожидаемые PC-эксклюзивы

Блистательная пятерка

Gran Turismo 5 Prologue

Ее величество Королева дорог

Alone in the Dark

СТРАНА ИГР ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

ALONE IN THE DARK | GRAN TURISMO 5 PROLOGUE | KING'S BOUNTY: ЛЕГЕНДА О РЫЦАРЕ | TOM CLANCY'S RAINBOW SIX VEGAS 2 | 09#258 | МАЙ | 2008


KONAMI
Castlevania
The Dracula X Chronicles
СТРАНА
ИГР


СТРАНА ИГР
ALONE IN THE DARK
hydravision
ATARI
eden